Pe CD-uri: PESTE 60 FREEWARE

Aplicaţii Open Source ■ *2 ore de muzică MP3*

MyComputer

IANUARIE

MyComputer 1 / 2005

Nr.1/2005/III 99.000 Lei



Emoticonuri
Zâmbeşte din tastatură

RSS Alege ce citeşti

Test PDA-uri
5 Dispozitive de ultimă generaţie

Prezentare Silo 1.3
Modelare 3D pentru toţi

Linux pe Internet
Situri Web

Flash MX 2004
Partea a II-a

My Game: NBA Live 2005

Transfer RECORD
101 Gigabiţi/sec.

Motoare de căutare
Microsoft contraatacă

Nucleele jocurilor
Intră în inima celor mai noi jocuri

Image Modeler
Jocul formelor la îndemâna ta



Pachete Office Gratuite



Începător în Linux



ULTIMA GENERAŢIE: PLACI GRAFICE nVidia



DLP™ technology by Texas Instruments offers crystal clear images with superior quality.

Ai probleme cu proiectorul tău?
Încearcă **proiectorul BenQ PB8250.**



BenQ Digital Projector PB8250/PB8240/PB8140

Total performance as a combination of reliability and brilliant image.

- DLP™ Projection System
- Native XGA (1024 x 768) Resolution
- 3000 ANSI Lumens
- 2000:1 Contrast Ratio
- Micro Dust Filters
- T-flow Cooling System
- 8 sets of Preset Mode
- Versatile Connectivity
- 3000 hrs Lamp Life (Eco. Mode)
- HDTV Compatible (480p, 576p, 720p, 1080i)

BenQ.com

BenQ
Enjoyment Matters

Darer SRL - Your best IT partner

Tel.: 0259-342431, 342577; E-mail: darer@darer.ro; sales@darer.ro

Oradea: B-dul Decebal, C24-26, Tel/Fax: 0259-413119, mail: darer.oradea@darer.ro
Arad: Ghiba Birta, nr. 2, Tel/Fax: 0257-214400, mail: darer.arad@darer.ro
Timişoara: Str. Brediceanu, nr. 8, Tel/fax: 0256-498501, mail: darer.timisoara@darer.ro


PAG. 80

CUPRINS

My INFO

My PREZENTĂM

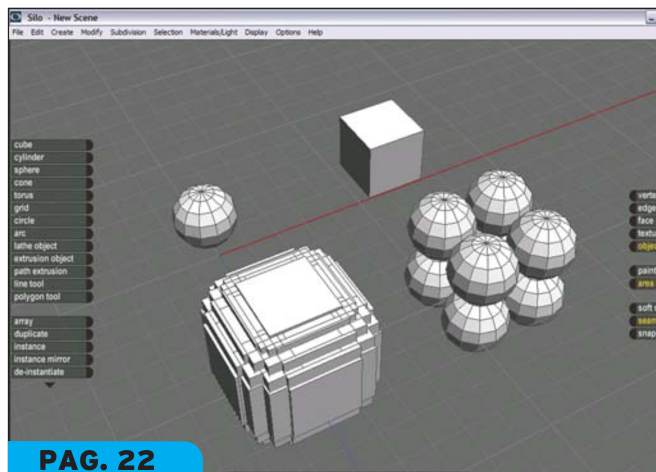
My REPORT

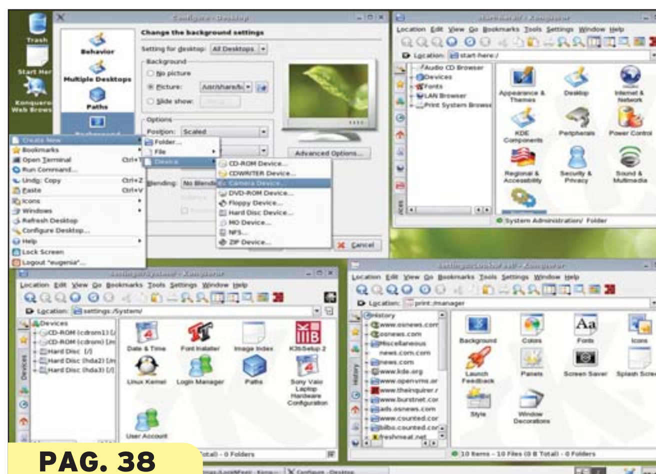
My TEST

My HANDS

My GAME

My RECYCLE BIN


PAG. 22


PAG. 38


PAG. 56



My COVER DISC

Conţinutul acestui CD a fost scanat cu următorii antiviruşi: NOD 32, NAV 2004, BitDefender, F-prot, RAV, PC Cillin, Panda Antivirus, eScan 2003

CD 1

DRIVER
Driver nForce 5.10
Driver Video ATI Catalyst 4.11
Driver Video ATi Catalyst 4.12 Beta
ATI Radeon DNA drivers 3.3.4.12b
Forceware 67.50 Beta
Driver Video NVIDIA 66.93

FREEWARE
C++ Server Pages
Coolbits 3D
CDCheck v.3.1.3.0
Character Picture Maker v.2.0
Crypto Chat v.1.0
FileAmigo LE v.6.0
Flashnote 1.0
JavaScript Utility Suite v.1.0
SP TimeSync 2.0
SphereXP v0.79.0
StickyNote v.9.0
AVG Free Edition 7.0 Build 289
IBM-Hitachi Drive Fitness Test v.4.00
Personal ExoBrain v.5.027
Auora Website v.4.03
iNetFormFiller Free 2.7.03
Weather Pulse 2.03
Sqirlz Water Reflections 1.0d
Futuris imager v 4.7.1
IM Commander v.1.1
ImageQuery v1.2.1
Insane Keyfinder 1.0.1
Kamus v.1.1
Microsoft .NET Framework Version 1.1
Mil Free Internet Eraser 1.1
Net Send Messenger v.1.1
AntiVir v.6.28.00.10
Brava! Reader v2.1.0.11
DVD Shrink 3.2.0.15
Kalimages Basic 1.0.15
Yahoo! Messenger 6.0.0.1643
NET Traffic Meter 1.8.1781
Client Utility v.4.5.0.194
Amara Flash Menu Maker v.1.2
FontHit FontTools v.0.2
Interlex v.2.4.8.2
MSN Messanger v.6.2
PhotoFiltre v.6.0.2
QuickMessenger v.3.2
UniDream PowerBatch v2.6.2.2
Cpu-z 1.25
Audacity v.1.2.3
EasyOffice+PDF Filter v.7.3
Powerbullet v.1.35
Minute By Minute 2.0.4
SoftPerfect Network Scanner v.2.4
Freshview v3.40
Quick Measure 2.1.40
Desktop Calendar v.0.42b
SIW v.1.45
11view v2.5
Cam2pc-free v4.4.5
Wincry 1.0.5
EverNote v.1.00.3.52
Avast! Home Edition 4.5.523
Restart 1.54
WinMX v.3.54
AutoGK (Auto Gordian Knot) 1.60
Picasa v1.618
Central Brain Identifier v.7.3.0.7
Firehand Ember v7.0.7
XnView v1.74
MobileAdmin v.1.8
Rss Reader v.1.0.8
OpenOffice v.1.9
AbiWord 2.1.99 beta



VIDEO
Code 46
Life aquatic
White noise
Saw
A sound of thunder

GALERIE
10 ScreenSavere

CD 2

MUZICĂ

50 Foot Wave - Bug
50 Foot Wave - Dog Days
Adrenalin Kick - Close To The Edge
Adrenalin Kick - Equinox (2004 mix)
Automato - Walk Into The Light
Bray - Manufactured atmosphere its only life)
Cynthia Jordan - Santiago
Cynthia Jordan - Sedona
Cynthia Jordan - Shadow Dancer
DJ ATTaCK - B-Shield
DJ ATTaCK - Le navigateur (Radio Edit)
Evenless - Rain
Hawthorne Heights - Ohio Is For Lovers
Ian Knapp - Pieces of you
James Edge - Trppy
Jojo - Taiji
Left Tail Light Band - Lay the country down to rest
Left Tail Light Band - Night Time in America
Mwillstedt - All time stormy heaven replay
Mwillstedt - Carolyn trance edit
Mwillstedt - Life goes on
Oxygee - HauserDK
Postal Service - Such Great Heights
The Faint - Birth
The Faint - Call Call
The Faint - Glass Danse
TinCanBaby - Ill do (just anything)
Xavier Aeon - Rub 1 Out Featuring Elephant Man
Xavier Aeon - Thinkin Bout You Featuring Ed Rock
Xavier Aeon - Whuut Featuring Jadakiss
Zion-I - Radius
G.J. Funk - Vote No For Hypocrisy

OPEN-SOURCE
Systemtrayapplet v.2-1
Mozilla Firefox v.1.0
Neverball v.1.4.0
Wormux v.0.4.0-1
KSubtile v.1.01-1
XFCE v.4.1.99.1
Skype v.0.92.0.12
Evolution v.2.0.2
Scorched3D v.37.2



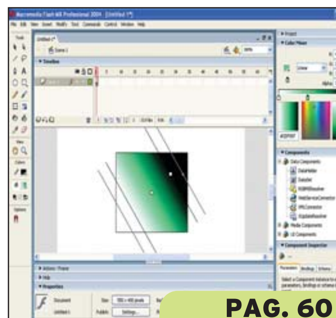
KProbe v.0.2a
Kaffeine v.0.5-rc2
Putty v.0.56
Kiso v.0.7
Linux Kernel v.2.6.9
Konverter v.0.92-alpha1
Gaim v.1.0.3
OpenOffice v.1.9.m62

SHAREWARE
Realviz ImageModeler v4
FeedDemon v.1.0



Pixel32 v.1.0 RC1 Demo
Filehand Search v.2.1
Mini-stream RM- Converter v.1.29.1
Kerio Personal Firewall v4.1.2
Silo v1.3
Ulead DVD MovieFactory v.3
CDRoller v.5.32
NFindGraph v.1.407
WinBoost 4.68

UPDATE
3DMark03 Update
F-Prot Update
NAV 2005 Update
Zone Alarm update 55.062.000
AutoGK (Auto Gordian Knot) 1.78 Beta Update
BitDefender Standard Edition v7.x Update









INSERENŢI DE PUBLICITATE

INDEX EDITORIAL: FIRME ŞI ORGANIZAŢII





Accelerează.

Am dublat viteza! Acum, noul CableLink are o viteză de până la 256kb/s.

În plus, am mărit traficul inclus cu până la 100%, prețul abonamentului l-am redus cu până la 25% iar noul super-modem îl primești gratuit în custodie.

Traficul între 2 abonați Cable Link din același oraș este acum gratuit – așa că poți aduce muzică sau filme de la prietenii tăi fără costuri, la 256 kb/s. Tot gratuit este și accesul la căsuța ta de e-mail la RDS.Link, precum și accesul la aproape orice site din orașul tău.

Noi îi spunem noul Cable Link. Tu cum îi spui?



Noul modem Cable Link – soluția pentru telefonie și super-viteză pe net.



100% internet
0% taxe telefonice

rds.LINK
www.rdslink.ro

- ***București:*** 021/301.08.78, 021/301.08.76, 021/301.08.71, 031/401.08.78, 031/401.08.76, 031/401.08.71
- ***Oradea:*** 0259/44.72.52, 0259/44.72.46, 0359/40.04.00
- ***Arad:*** 0257/22.82.02, 0257/22.83.02
- ***Iași:*** 0232/26.00.88, 0332/40.50.00
- ***Sibiu:*** 0269/21.01.12
- ***Tg. Mureș:*** 0265/21.12.05
- ***Timișoara:*** 0256/49.91.91, 0356/40.02.00
- ***Constanța:*** 0241/63.99.29, 0241/55.41.01
- ***Vaslui:*** 0235/31.49.70
- ***Craiova:*** 0251/41.65.79, 0351/40.32.00
- ***Satu Mare:*** 0261/71.21.60, 0361/40.04.02

Director General: GABRIELA PUCHIANU

Redactor-Şef:
MIRCEA BUZLEA - *mircea@myc.ro*

Redactor-Şef Adjunct
RĂZVAN T. COLOJA - *razvan@myc.ro*

Redactor Hardware
DOREL PUCHIANU jr. - *dorel@myc.ro*

Redactor internet
LAURENŢIU BANCU - *laurentiu@myc.ro*

Redactor Grafică
REMUS ZOICA - *remus@myc.ro*

CD-ROM/Webmaster:
TAMAS KIRALY - *webmaster@myc.ro*

Producţie CD-ROM:
SC INSERT MEDIA SRL , Tel. 0359.401.221

DTP & Grafică: Cristian Mada

COLABORATORI:
Sorin Paliga, Costel I. Mazilu

Ediţia s-a închis la data de 08.11.2004

Director executiv: ALEXANDRINA PETER
executiv@mediacontact.ro

Marketing-Publicitate:
RAZVAN BELTECHI - Tel.0788.507.285,
SINZIANA DEM - Tel.0788.343.942
marketing@mediacontact.ro ,

DISTRIBUŢIE:
SC MEDIA CONTACT DISTRIBUŢIE SRL

Director Distribuţie: DORIN ONICA,
Tel.0788.343.943

Director Economic: OANA NOJE

OVIDIU BELCIN, AURICA ANDREIU
distributie@mediacontact.ro
Tel.0359.401.086
vanzari@mediacontact.ro

Contabilitate: SANDA IAS
financiar@mediacontact.ro

Juridic: IOANA CIOARA
juridic@mediacontact.ro

Producţie: SC MEDIA CONTACT SRL

Serviciul de COMENZI şi ABONAMENTE:
Director: IOANA ANDREEA POP,
Tel.0788.344.494 ; 0259.441.523
abonamente@mediacontact.ro

Expediţii: PAUL MORK

REDACŢIA: Str.Col.Buzoianu, nr.34, et.1,
Oradea, 410094, jud.Bihor
Tel.: 0259.441.523, Fax: 0259.441.526
E-mail: *contact@myc.ro*

www.MyC.ro

Reclamaţii: *reclamatii@mediacontact.ro*

EDITOR: SC MEDIA CONTACT SRL

ISSN: 1583-9133

Media Contact este un grup editorial cu sediul la Oradea şi editează următoarele publicaţii: PC Games, MyComputer, CD Forum, Auto Contact, Andrei, Star Kids, Noroceii, Alpha, Computer to Print, Matador, Security Magazin

Preşedinte:DOREL PUCHIANU

MEDIA CONTACT SRL este membră B.R.A.T.



Mircea Buzlea

@naliza sITuaţiei

TV pe telefoane mobile

...dar la ce preţ?!?

La mulţi ani, cu sistemul plin de noutăţi (a-propos, sper că a fost darnic Moş Crăciun?!) Acum este momentul planurilor de viitor, e vremea să visăm şi să sperăm că visele vor deveni realitate.

De exemplu, marile firme care oferă servicii de telecomunicaţii, visează ca peste un an de zile, în 2006, să lanseze pe scară largă un nou serviciu pentru clienţi: posibilitatea de a urmări programe TV în direct, pe ecranul telefonului mobil. Atenţie, am spus "pe scară largă", deoarece chiar şi la ora actuală, în majoritatea reţelelor de telefonie 3G, posesorii unor modele performante de telefon pot urmări transmisiile unor posturi de televiziune.

Asemenea transmisii se realizează prin Internet, la o rezoluţie foarte mică a imaginilor, iar costul vizionării unei asemenea transmisii se ridică la aproximativ 12 Euro pe oră.

Aici intervin sondajele de piaţă: rezultatele acestora indică faptul că între 40 şi 80 de procente dintre utilizatorii de telefonie mobilă din Germania, de exemplu, ar fi dispuşi să plătească în jur de 12 Euro pe lună pentru posibilitatea de a recepţiona emisiuni TV.

Pentru a evita nivelul ridicat al costurilor cauzat de necesitatea streaming-ului transmisiei prin Internet şi recepţionarea de către client sub formă de transfer de date (download), "adevăratele" telefoane cu TV prevăzute pentru anul 2006 vor încorpora un integrat special pentru recepţia emisiei TV. De asemenea, noile telefoane mobile vor avea o antenă suplimentară pentru recepţia semnalului TV.

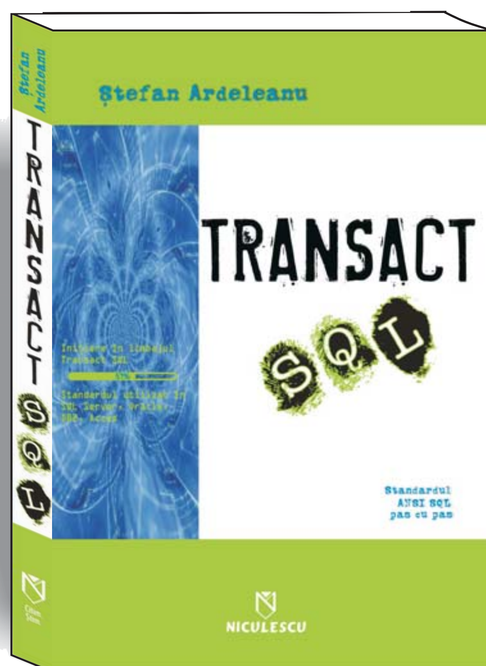
La rândul său, transmisia emisiunilor televizate destinate dispozitivelor mobile se va face în conformitate cu un nou standard, numit DVB-H (Digital Video Broadcasting Handheld). Aşteptările producătorilor de telefoane mobile sună optimist: în 2006, utilizatorii de telefoane mobile vor avea posibilitatea să recepţioneze între 20 şi 50 de posturi TV.

Având în vedere că operatorii de telefonie mobilă din România ţin admirabil pasul cu noutăţile tehnologice, sper că ne vom număra şi noi printre "fericiţi"!

Mircea@myc.ro

Cartea lunii de la Editura Niculescu

Transact SQL - Ştefan Ardelean



Astăzi, SQL reprezintă o poartă. Este poarta către toate marile sisteme de gestiune a bazelor de date (SGBD): SQL Server, Oracle, DB2, Access. Aproape fiecare dintre acestea şi-a dezvoltat propriul limbaj, mai mult sau mai puţin evoluat. Aceste limbaje specifice respectă însă în proporţie foarte mare standardul ANSI SQL.

În ultimii ani, SQL Server se impune tot mai mult pe piaţa software a bazelor de date. Transact SQL este limbajul specific sistemului SQL Server, respectând îndeaproape standardul ANSI SQL.

Contact: www.niculescu.ro

ÎNTREBARE: Care este semnificaţia acronimului (în limba engleză) SQL?

Editura Niculescu împreună cu MyCOMPUTER te invită, şi în această lună, la un concurs cu premii în cărţi din domeniul IT&C. Tot ce trebuie să faci este să răspunzi corect la întrebarea concursului şi să completezi talonul din partea din dreapta jos de pe această pagină, apoi să decupezi talonul de pe această pagină pe linia punctată şi să îl expediezi pe adresa redacţiei.

Îţi "My" oferim o şansă de câştig: dacă vei completa şi răspunsurile la toate rubricile Chestionarului din partea de jos a paginii, vei participa şi la extragerea lunară în urma căreia poţi câştiga un abonament pe trei luni publicaţia aleasă de tine, dintre revistele editate de grupul MediaContact*.

Mulţumim pentru participare şi pentru timpul acordat!

RĂSPUNS (MyC1/2005): Acronimul SQL (în limba engleză) înseamnă: ____________________.

MyCâştigă: Răspunde la întrebările de mai jos pentru a participa la extragerea pentru UN ABONAMENT pe 3 luni la oricare dintre publicaţiile* Media Contact

MyCOMPUTER

CHESTIONAR nr. 1 / 2005

1. Cum consideri acest număr al revistei MyC?
F. bun ☐ Bun ☐ Mulţumitor ☐ Slab ☐

2. Ce apreciezi cel mai mult la CD-ul cadou?
Interfaţa ☐ Diversitatea ☐
Cantitatea ☐ Calitatea ☐

3. Care articol(e) ţi-au plăcut cel mai mult?
____

4. Care articol(e) ţi-au displăcut cel mai mult?
____

5. Ce teme ai prefera să citeşti mai des în MyC?
____

6. Ce ai dori să mai conţină CD-ul cadou?
____

7. Din ce localitate ai cumpărat MyC?
____

8. Se găseşte MyC la chioşcul tău preferat?
Da, întotdeauna ☐ Nu ☐
Da, dar sunt puţine exemplare ☐

8. Softul tău preferat
____

9. Ce rubrică ai mai dori să conţină MyC?
____

10. Cât eşti dispus(ă) să plăteşti pentru un program full version original care să nu depăşească dimensiunea de stocare a unui CD?
2-300.000 lei ☐ 3-500.000 lei ☐
5-700.000 lei ☐ Peste 700.000 lei ☐

11. Cum ai aflat despre revista MyC?
Radio, TV ☐ Ziare, Reviste ☐ Internet ☐
Chioşcuri de presă ☐ Prieteni, cunoştinţe ☐

12. Sistemul tău are următoarea configuraţie:
____

13. În următoarele 6-12 luni doreşti să îţi upgradezi sistemul sau să-ţi cumperi unul nou:
Da ☐ Nu ☐

14. Eşti conectat la Internet prin:
cablu ☐ dial-up ☐ radio ☐ GPRS ☐ CDMA ☐

15. Cum apreciezi ştirile zilnice de pe www.myc.ro:
utile ☐ inutile ☐ interesante ☐ neinteresante ☐
Alte observaţii despre situl www.myc.ro:
____

16. În domeniul IT, pasiunile tale sunt:
____

17. Propunerea ta pentru Top MyC (cel mai bun articol din acest număr):
____

Nume/Prenumele: ____________________
Adresa: Localitatea __________ Jud. __________ Str. __________ Nr. ____
Bl.___Ap.___Cod stradal:____ ___Telefon/Mobil: __________ Data/luna/anul naşterii: ___/___/___
E-mail __________ Nr. membrilor familiei: _____ Venit/lună__ ______
Studii__________ Mi-ar place să fiu abonat la revista * __________

* MyComputer PC Games CD Forum Auto Contact Andrei



MyComputer ABONAMENT

Numele, prenumele / instituţia de învăţământ / societatea comercială

____

Adresa: Localitatea ______________________________ str. ________________________

nr. ___ Bloc ______ ap.____ cod poştal__________________ jud.______________ sector ____

Tel:. ____________________ e-mail: ________________________ Data: ______________

Trimiteţi acest talon pe adresa redacţiei My COMPUTER: Str. col.Buzoianu, nr. 34, et.1, cod 410094, Oradea, jud. Bihor.

Semnătura ____________________

Doresc să mă abonez pe o perioadă de:

❑ 3 luni - 244.000 lei ❑ 6 luni - 416.000 lei ❑ 12 luni - 844.000 lei

Preţul abonamentului, în sumă de ______________________, l-am achitat cu mandat nr.______________________ pe numele: Paul Mork, str. Doina, nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, cod 410326, Oradea, jud. Bihor.

Comenzile se pot trimite şi prin fax: 0259-441.526
sau prin e-mail la *abonamente@mediacontact.ro*

Site-ul SCO atacat din nou

Compania SCO, cea care a iniţiat atâtea procese companiilor care oferă soluţii şi servicii Linux, s-a văzut din nou atacată de un grup de hackeri. Acum o lună, pagina principală afişa "We Own All Your Code" (noi deţinem codul tău) în locul sloganului companiei. Timp de şase ore pagina a rămas neschimbată, eroarea - deşi vizibilă - nefiind observată de angajaţii SCO decât mai târziu.



O glumă nevinovată sau ar trebui SCO să se teamă cu adevărat? Adevărul este că SCO nu o duce prea bine de când şi-a consumat economiile cu procesele intentate unor companii de talia IBM şi Red Hat. Se pare că nici utilizatorii Linux nu au uitat ceea ce SCO a încercat să facă: să interzică folosirea sistemului de operare în forma lui gratuită de azi. ■

Valve a închis 20.000 de conturi de Half Life 2

În jur de 20.000 de utilizatori au încercat să folosească copii piratate ale jocului Half Life 2. Printre motivele închiderii conturilor se numără folosirea cărţilor de credit false, furtul altor conturi ale utilizatorilor care au cumpărat jocul şi folosirea versiunilor în care a fost înlăturată protecţia. În tentativa de a opri utilizatorii copiilor piratate au fost acuzate şi multe persoane care au cumpărat jocul stârnindu-se o mare confuzie. În plus, în cazul în care a încălcat acordul de licenţă (luând în considerare cazul persoanelor acuzate greşit), persoana pierde permanent contul şi dreptul de a reînregistra produsul cumpărat.



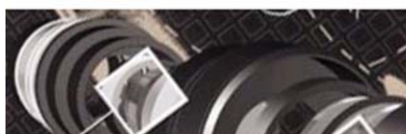
În plus au apărut o mulţime de alte probleme şi bug-uri care trebuie înlăturate, mulţi clienţi fiind foarte nemulţumiţi. ■

Cea mai avansată metodă 3D de recunoaştere facială

Xlinx şi Pixel Velocity au dezvoltat cea mai avansată metodă 3D de recunoaştere facială.

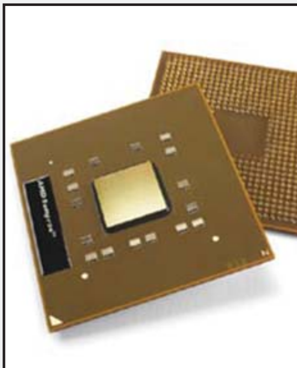
Această tehnologie de recunoaştere facială este deja disponibilă în câteva aeroporturi, iar până în 2007 ea va fi instalată în 28 de ţări. Aceasta va oferi posibilitatea de a recunoaşte structura feţei, oasele, musculatura şi schimbările de culoare ale pielii şi părului. În timp, această tehnologie va înlocui orice numere şi poze din actele de identitate. Amprenta facială are o precizie mare (99%) faţă de metodele tradiţionale şi poate fi aplicată în mai multe domenii. Totuşi, aceasta necesită o mare putere de procesare, iar pentru testarea ei au fost folosite dispozitive Xilinx Virtex-II Pro. Aceste circuite integrate folosesc o tehnologie care oferă o putere de procesare mai mare decât puterea a 300 procesoare Pentium. Alături de recunoaşterea facială, compania Pixel a anunţat introducerea altor noi tehnologii care vor avea impact asupra vieţii de zi cu zi. ■





AMD a anunţat procesorul Sempron 3000+

AMD a extins familia mobilă de procesoare Sempron cu un model mult mai performant care integrează tehnologia anti-virus EVP. Procesorul are ca ţintă notebook-urile uşoare sau subţiri. Noul cip este tactat la 1,8 GHz şi integrează 64KB de instrucţiuni, 128 KB memorie tampon L1 şi 384



KB memorie tampon L2. Thenologia anti-virus numită "Enhanced Virus Protection (EVP)" este proiectată să protejeze calculatorul de atacurile supraîncărcate ale memoriei tampon şi operează în conjunctură cu Windows XP SP2.

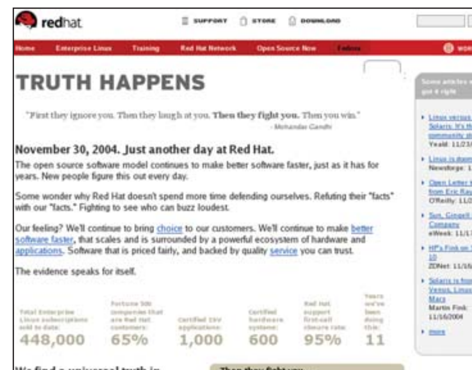
Microprocesorul costă 134 USD în cantităţi bussines (1000 de unităţi). ■

Campanie pro-Linux

După renumita campanie "Get The Facts" iniţiată de Microsoft şi al cărei scop era să dovedească că Windows este mai ieftin decât Linux, a venit timpul ca moneda să se întoarcă. Compania RedHat a iniţiat o campanie similară numită "Truth Happens". Sub sloganul "Just another day at RedHat", pagina http://www.redhat.com/truthhappens spune că totul începe de la open-source. Site-ul prezintă cifre care atestă numărul de subscrieri RedHat Linux (448.000) până în prezent, sistemele şi firmele mari care folosesc în prezent soluţii RedHat.

Tot în acelaşi loc găsim o serie de articole în care se arată cum curentul open-source a fost iniţial ignorat, apoi luat în derâdere, şi cum apoi s-a luptat împotriva lui cu orice preţ.

Mesajul subtil pe care RedHat îl trimite Microsoft-ului este "şi noi putem, nu numai voi."



Adevărul este că multe din statisticile pe care Microsoft le prezenta în "Get The Facts" erau exagerate, iar veridicitatea numerelor şi datelor a fost pusă la îndoială de mulţi analişti. Să vedem cum se va descurca un reprezentant Linux de renume la realizarea statisticilor. ■

Descarcă 3 filme într-un minut!

Sună futuristic nu? Dar ce-ai spune dacă ai putea să transferi trei filme în format DVD într-o singură secundă? Ei, iată că acest deziderat nu mai este un vis! O echipă de fizicieni, informaticieni şi ingineri a câştigat concursul "Supercomputing Bandwith Challenge" şi a doborât propriul record de transfer de date între două staţii aflate în Pittsburgh, respectiv Los Angeles. Precedentul record a fost de 23,3 gigabiţi/secundă, iar cel actual este, atenţie, de 101 gigabiţi/secundă!

Echipa este condusă de California Institute of Technology şi îi are ca parteneri pe SLAC (Stanford Linear Accelerator Center), Fermilab, CERN, Universitatea din Florida, Universitatea din Manchester, organizaţia UKLight, UERJ (Rio de Janeiro State University), universităţile de stat din Sao Paulo (USP şi UNESP), Universitatea Naţională din Kyungpook şi KISTI (Korea Institute of Science and Technology Information). ■

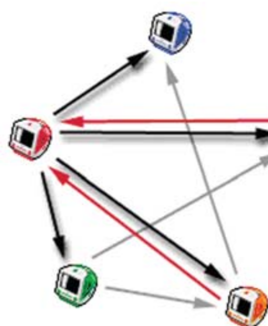
Camcoder cu hard disc

JVC a lansat o cameră care foloseşte compresie de date MPEG-2 şi are cel mai mic cip de captură din lume. Camera denumită Everio poate fi achiziţionată în două modele şi are integrat un hard disc JVC Microdrive de 4 GB care este protejat printr-un nou mecanism de absorbţie a şocurilor. Folosind compresia MPEG-2 poţi captura filme la calitate DVD având o rată constantă de 8.88 Mbps iar partea audio compresată folosind codec-ul AC3. Pentru a menţine dimensiunea mică a camerei a fost dezvoltat cel mai mic cip de codare MPEG-2 din lume. Hard discul JVC Microdrive de 4 GB este aproximativ de mărimea unei cutii de chibrituri şi în plus, la cameră mai poţi conecta carduri de memorie SD sau CF. Pentru capturarea imaginilor, senzorul CCD al camerei oferă o rezoluţie de 2,12 Megapixeli. Monitorul camerei este de 1,8 inci, iar datele pot fi transferate uşor pe PC prin conectorul USB. ■



Trei companii vor folosi sistemul de partajare a datelor prin p2p

Trei mari case de discuri au ajuns la un acord prin care să ofere muzica disponibilă utilizatorilor conectaţi la Internet. Universal Music Group, Sony BMG Music Entertainment şi Warner Music Group. Programul prin care va putea fi transferată muzica se numeşte Peer Impact şi este dezvoltat de compania Wurld Media. Mai multe detalii despre program şi preţ nu au fost divulgate, pentru că acesta va fi lansat la începutul anului 2005. Astfel, utilizatorii vor putea descărca şi partaja muzica în timp ce artiştii îşi vor primi meritul în funcţie de numărul de descărcări. Acum piaţa este împărţită între cei care sunt autorizaţi pentru a oferi servicii plătite şi cei care cer taxe ilegal, utilizatorul fiind prins undeva la mijloc. Astfel, cei care doresc să cumpere vor avea mai multe alternative, iar cei care doresc să partajeze, vor primi muzica gratuit.■



Unison Soriya MF100 - player Mp3

Noul dispozitiv Soriya MF100 integrează o clapetă glisantă care de obicei se găseşte la telefoanele mobile. Glisarea acestei clape dă acces utilizatorului la butoanele meniului. UnisonTech MF100 suportă formatele de muzică MP3, WMA şi ASF. Alte caracteristici incluse: tuner FM, codare directă, sunet 3D şi 22 de ore de ascultare cu o singură baterie AAA. MF100 măsoară 80x37x14mm şi cântăreşte 47g (fără baterie). Memoria dispozitivului poate avea următoarele capacităţi: 128MB, 256MB, 512MB şi 1GB. Pentru mai multe detalii vizitaţi http://unisoninfo.co.kr/tm500.html.■

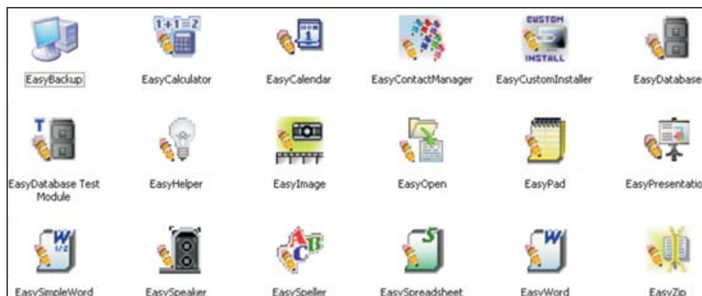


PDA Sharp cu sistem de operare Linux

Zaurus SL-C3000 este un nou PDA produs de firma Sharp conceput pentru sistemele de operare Linux. Dispozitivul integrează un hard disc de 4GB, port USB, procesor Intel XScale la 416 MHz, 64MB SDRAM, ecran de 3,7 inci cu o rezoluţie de 640x480 pixeli şi 65,536 culori. Dispozitivul suportă carduri de memorie CF, cântăreşte 298g şi costă 899 USD în Japonia.■



Pachete Office gratuite



Aplicaţiile integrate în Easy Office

Până nu demult, la întrebarea "Am auzit că există o suită de birotică gratuită, cu programe asemănătoare cu Word şi Excel, ştii ceva despre asta?" răspundeam simplu: OpenOffice. Într-adevăr, de o bună bucată de vreme, **www.openoffice.org** oferă gratuit pentru download un set de programe foarte asemănătoare ca utilizare cu cele din Microsoft Office. Mai mult, Open Office creează documente compatibile cu MS Office, mai ales în aplicaţiile cele mai populare cum sunt Word şi Excel. Îmi voi permite, totuşi, să remarc faptul că încă mai există mici probleme de compatibilitate, însă acestea se manifestă mai ales în privinţa opţiunilor avansate de editare şi procesare a datelor în cele două aplicaţii majore de birotică, astfel încât utilizatorul "obişnuit" probabil că nu va ajunge să le constate în activitatea curentă.

Ei bine, revenind la întrebarea menţionată la început, iată că acum avem încă o variantă posibilă pentru a procesa informaţiile specifice activităţii de birotică: Easy Office. Oferit de asemenea ca download gratuit pe **www.e-press.com**, suita Easy Office reprezintă un concurent serios pentru deja cunoscutul OpenOffice. Care este, totuşi, diferenţa faţă de OpenOffice? Care dintre cele două pachete de programe este cel mai bun?

Care este diferenţa?

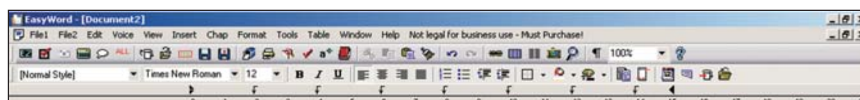
O mare diferenţă între OpenOffice şi Easy Office este tipul licenţei pe care o primeşti din partea producătorilor: dacă OpenOffice este licenţiat în regim Open Source, în cazul programului Easy Office situaţia este diferită. Într-adevăr, poţi descărca şi folosi suita de bază - formată din nu mai puţin de 18 aplicaţii (vezi imaginea din partea de sus a paginii) - ca freeware, dar la deschiderea fiecăruia dintre programe, producătorul ţine morţiş să îţi reamintească acest lucru, cu o "fereastră de licenţă". Dacă vrei să scapi de respectiva fereastră, care devine destul de sâcâitoare, trebuie să plăteşti modica sumă de 1 USD, care îţi permite să foloseşti suita de bază chiar şi în regim comercial. Poţi să-ţi doreşti mai mult? Desigur! Adică, poţi comanda suita completă, care vine pe două CD-ROM-uri, kitul complet ocupând peste 1GB. Primeşti în plus aplicaţii speciale pentru mesagerie instantanee şi VoIP (telefonie prin Internet), precum şi numeroase programe care îţi vor facilita şi chiar eficientiza mult desfăşurarea activităţilor cotidiene. Preţurile licenţei pentru suita completă încep de la câteva zeci de USD (oricum, mult mai puţin decât costă pachetul de birotică de la Microsoft!), şi sunt diferenţiate în funcţie de numărul de licenţe achiziţionate.

Care dintre cele două pachete gratuite este "mai bun"?

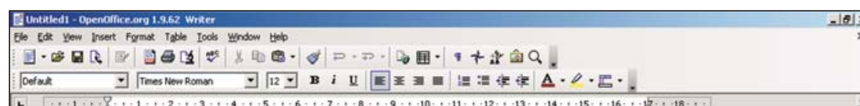
Nu e uşor de răspuns la această întrebare. Pachetul OpenOffice oferă garanţia unei experienţe mai îndelungate, însă Easy Office te va copleşi cu numărul dar şi complexitatea aplicaţiilor integrate. De exemplu, în Easy Office vei găsi, pe lângă alternative la Word, Excel şi PowerPoint, şi un manager de contacte şi curierat electronic (asemănător cu popularul Microsoft Outlook) şi chiar o aplicaţie pentru crearea bazelor de date personalizate. Mai mult, acum primeşti şi o aplicaţie integrată pentru conversia documentelor în format portabil (PDF) şi chiar un antivirus integrat. Prin urmare, dacă în activitatea curentă ai nevoie de funcţii diversificate şi complexe, îţi recomand Easy Office. Dacă ai nevoie doar de funcţii de bază, cum sunt editarea textului şi lucrul cu foi de calcul tabelar, poţi folosi liniştit OpenOffice. Ambele pachete de aplicaţii rulează pe calculatoare cu hardware mult mai puţin performant decât cel necesar pentru Microsoft Office, aşadar nu trebuie să îţi faci probleme din acest punct de vedere.

În orice caz, ai ocazia să răspunzi tu însuţi la cele două întrebări, instalând cele mai recente versiuni ale ambelor suite gratuite. Le găseşti la Freeware, pe CD-urile din acest număr. Iar dacă timpul îţi va permite, am să te rog să îmi spui şi mie care sunt răspunsurile tale la respectivele întrebări... ■

Mircea Buzlea
mircea@myc.ro



Bara de instrumente din EasyWord



Bara de instrumente din OpenOffice Word

UDA-200

Cablu adaptor de la USB 2.0 la IDE/Atapi





Dispozitivul UDA-200 este un convertor de la USB 2.0 la IDE/ATPI. Acesta îţi oferă posibilitatea de a conecta un hard disc, un CD-ROM/R/RW sau un DVD-ROM la portul USB al calculatorului. UDA-200 suportă standardul USB 2.0 oferind o viteză de transfer care ajunge până la 480 Mbps. Dispozitivul funcţionează şi pe sisteme care oferă doar standardul USB 1.1, viteza de transfer fiind mai mică (până la 12 Mbps). Pe sistem trebuie să fie instalat unul dintre sistemele de operare Windows 98/98SE/Me/2000/XP sau Mac OS 8.6 (sau mai nou). Pentru a funcţiona correct, hard discul folosit trebuie să fie partiţionat şi formatat, iar jumperul trebuie să fie setat pe "Master". Dispozitivul este uşor de transportat, lungimea cablului fiind de 1,8 metri şi greutatea de 110 grame.

Contact: **www.sys-net.ro**



SYD DSC-5000M

minusculă, dar bine dotată



La prima vedere, pare imposibil de crezut că o cameră digitală atât de mică reuşeşte să facă fotografii la impresionanta rezoluţie de 5 megapixeli (desigur, este o rezoluţie obţinută prin interpolare). Oricum, memoria de 8 MB nu îţi va permite să faci prea multe poze la rezoluţia maximă, însă vestea bună este că fabricanţii au găsit loc şi pentru un slot de extensie a memoriei destinat cardurilor SD. Camera este o veritabilă parteneră de distracţie, oferind posibilitatea de a încadra fotografiile în nouă modele de rame. Zoom-ul digital 4X te va ajuta mult la încadrarea unei imagini, iar fotografia rezultată va avea totuşi o calitate bună, datorită rezoluţiei generoase oferită de acest mic, dar inteligent dispozitiv.

Dimensiuni:
79,5 x 40 x 27,5 mm
Greutate:
90g (fără baterii)

Contact:
www.sys-net.ro





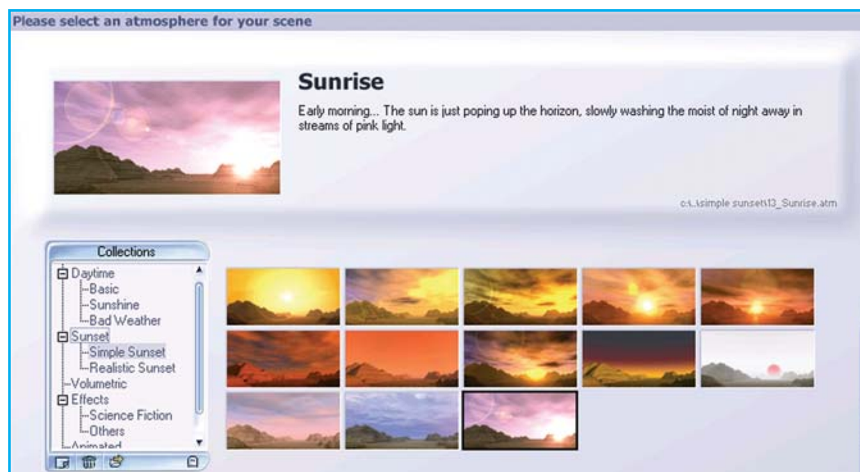


Generează scene printr-un simplu clic!

Programe precum 3ds max, Maya, Cinema 4D, Blender au fost concepute pentru realizarea obiectelor şi a personajelor în trei dimensiuni. Din păcate, prin utilizarea lor se ajunge adesea la situaţia în care simpla plasare a obiectului sau personajului realizat într-un spaţiu natural îi va creşte atât de mult complexitatea, încât proiectul devine imposibil de realizat de un număr mic de persoane. Aici devin utile programele de generare automată a componentelor unei scene, componente care de obicei au mai puţină importanţă. Generarea mediului în care vor fi integrate obiectele sau personajele are loc după anumite reguli, stăpânirea lor aduce rezultatele practice mult mai repede, în schimbul renunţării la o parte din nivelul de personalizare şi detaliere pe care îl avem în programe precum Maya sau 3ds max. Dacă rezultatul pe care îl aşteptăm poate fi obţinut urmărind doar reguli generale, nu foarte stricte, putem apela la un astfel de program de generare automată. Pentru cei cărora domeniul graficii 3D le stârneşte cât de cât interes, dar încă nu au pătruns în domeniu, studierea unui astfel de program reprezintă un bun pas, pentru început.

De exemplu, solul, norii sau plantele sunt mult mai uşor de realizat într-un asemenea program pentru că sunt generate automat prin câteva clicuri. Prin modalitatea de lucru şi prin opţiunile oferite, programul încearcă să depăşească nivelul de simplu generator de mediu înconjurător şi să se impună în categoria software-urilor profesionale, care nu limitează creativitatea utilizatorului. În continuare vom observa în ce măsură limitările îi blochează (sau nu) încadrarea în categoria aplicaţiilor software profesionale, cum poţi crea scene într-un timp cât mai scurt şi cât de personalizabile pot fi acestea.

Punctul de pornire în realizarea unei scene noi îl reprezintă definirea atmosferei. Chiar dacă la început nu ştim exact cum va fi afectată scena de această atmosferă, este



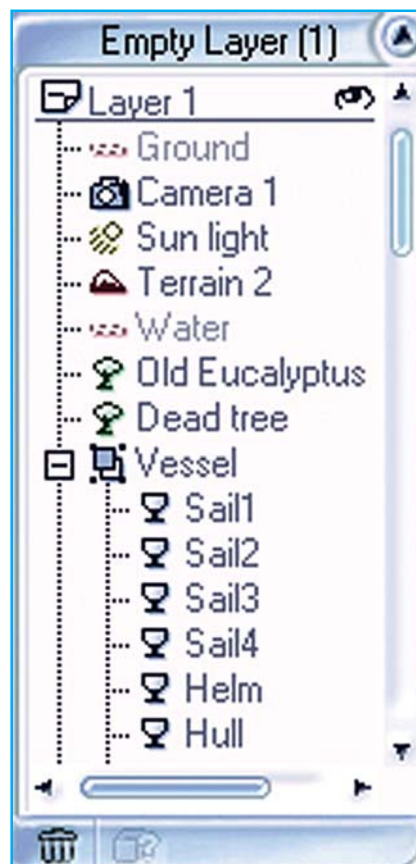


important să ţinem cont de faptul că randarea scenei este momentul în care vei experimenta cu diferite atmosfere, alegerea de la început fiind temporară. Dacă doreşti, poţi schimba atmosfera în orice moment cu una predefinită din meniul [Atmosphere] - [Load Atmosphere] sau poţi crea una folosind editorul de atmosfere. Atmosferele predefinite sunt multe la număr şi alături de imaginea reprezentativă (care este mică şi deseori nu realizezi prin ce se diferenţiază) este afişată si o descriere text care explică pe scurt caracteristicile. Aici poţi importa fişiere .atm sau colecţii de atmosfere. Dacă doreşti poţi crea propria atmosferă având parametrii de modificare soarele, lumina, cerul, norii, ceaţa, vântul şi diferite efecte globale. Acestea vor intra în componenţa celor trei tipuri mari de atmosfere - [Standard Atmosphere] - care foloseşte un set de reguli pentru reprezentarea culorilor atmosferei; [Volumetric Atmosfere] - un model care cuprinde un set complex de algoritmi care prezintă trecerea şi interacţiunea luminii prin acel mediu simulând existenţa fizică a atmosferei (fiind şi cel mai realist model), şi modelul [Envoirment Mapping] care funcţionează prin maparea unei imagini pe fundal.

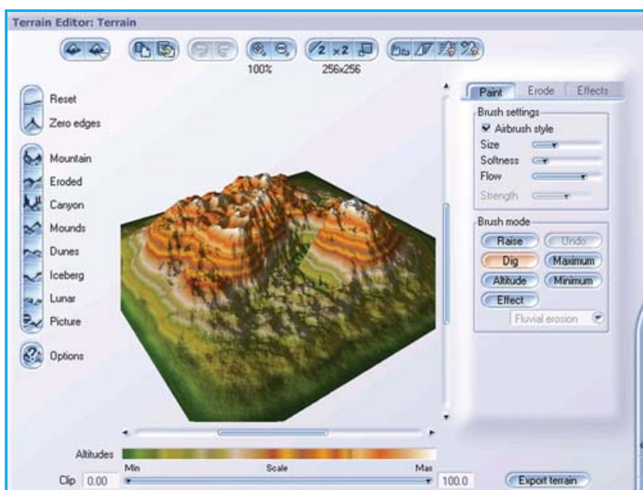
Interfaţa programului este simplă şi intuitivă. Poţi schimba afişarea în prim-plan dintr-unul din cele patru puncte de vedere prin apăsarea tastei F7. Navigarea în interiorul scenelor se face uşor, prin intermediul panoului din partea dreaptă - mijloc. Rotirea şi mişcarea camerei poate fi făcută şi prin clic dreapta sau Shift + clic dreapta; tasta Ctrl + clic dreapta are rolul de a efectua un zoom. Pentru a crea o cameră nouă apasă butonul [Store Camera] situat lângă meniul de navigare (destul de mic şi greu de găsit). Sub meniul de navigare este plasat panoul care cuprinde diferitele straturi (layer-e) din scenă. Acesta este conceput la fel ca în programul Adobe Photoshop, oferindu-ţi posibilitatea de a selecta uşor toate obiectele din stratul respectiv, de a bloca orice modificare asupra lor sau de a le face invizibile. Spre deosebire de programul Maya, în care aceste straturi au rol doar la organizarea componentelor, în Vue 5 această fereastră este folosită obligatoriu şi reprezintă a doua opţiune de selectare a componentelor scenei. Dacă nu poţi selecta un obiect în nici unul din cele patru puncte de vedere (pentru că scena este aglomerată), trebuie să apelezi la acest panou şi trebuie să selectezi obiectul după nume.

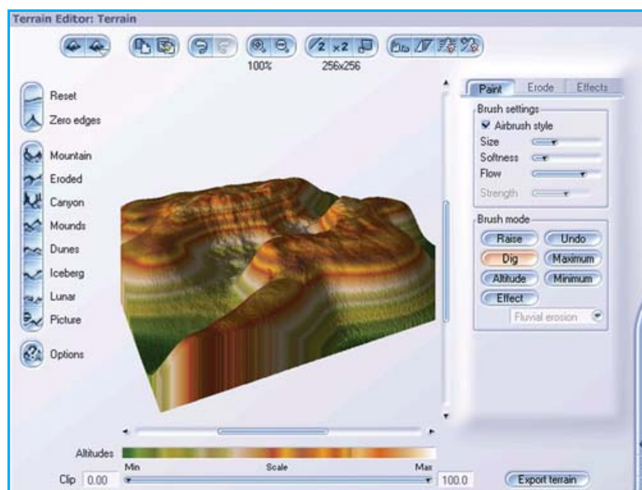
În această aplicaţie generarea solului are o mare importanţă. În partea stângă a interfeţei avem dispuse uneltele principale, de exemplu aici găsim generatorul; de sol (teren). Dezvoltatorii programului au acordat o atenţie sporită acestui generator, în interiorul ferestrei avem acces la o mulţime de metode de alterare a modului în care arată terenul din scenă. În partea stângă avem diferite modele şi tipuri de suprafaţă, de la suprafaţa unui munte sau a unui aisberg până la suprafaţa lunară, care pot fi combinate foarte uşor. Cea mai interesantă opţiune de aici este denumită [Picture] şi îţi oferă posibilitatea de a construi forma terenului în funcţie de detaliile stocate într-o imagine. Imaginea importată este transformată într-o imagine alb-negru, albul reprezintă înălţimea şi negrul adâncimea. Cu cât nuanţa de alb este mai pronunţată într-o parte a imaginii, cu atât va fi mai mare altitudinea zonei respective. Aici putem apela la programul Adobe Photoshop pentru a crea o imagine în care

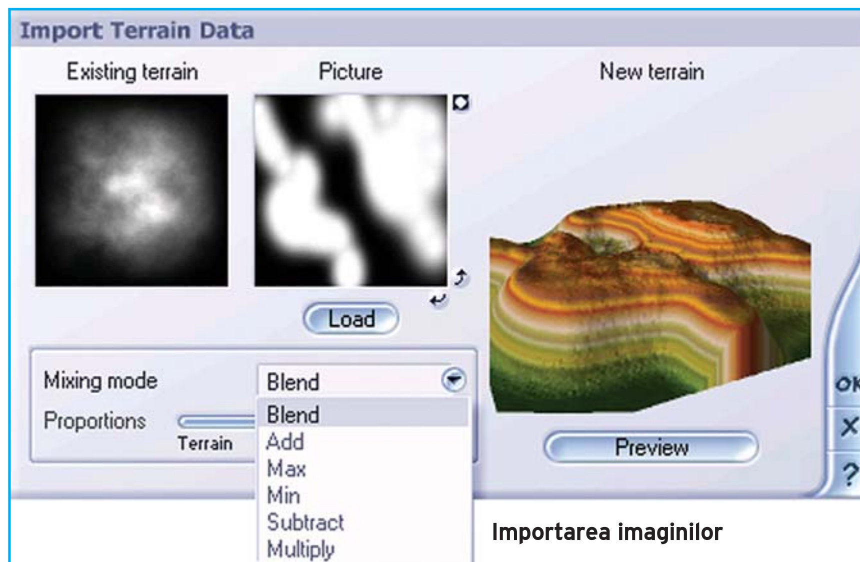




Organizarea pe straturi



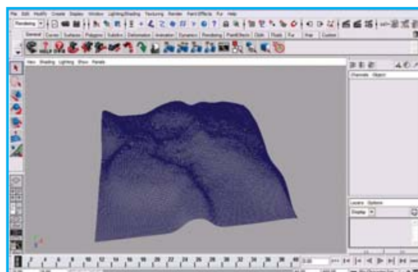




Importarea imaginilor



avem negru în fundal, pe care desenăm cu pensula de culoare albă forma munţilor şi importăm imaginea în Vue 5 (în acelaşi fel putem utiliza comanda [Filter] - [Render] - [Clouds] având culorile alb şi negru selectate). Putem aplica diferite moduri de combinare cu terenul deja existent, funcţie destul de avansată, care oferă şi o fereastră de vizualizare a rezultatului. În partea dreaptă a ferestrei de editare a terenului avem dispuse mai multe metode de modificare a caracteristicilor. Putem modifica altitudinea cu ajutorul unei pensule de mărime reglabilă şi putem aplica diferite efecte de eroziune. Apăsând butonul [Options] - [Fractal Terrain Options] putem uniformiza vârfurile, având la dispoziţie un grafic în care modificările sunt aplicate în timp real. Folosind pensula care are o mărime reglabilă poţi ajunge la acelaşi rezultat, dar cu multă răbdare şi îndemânare. Prin această metodă efectuezi modificări globale mult mai uşor, şi astfel poţi observa care rezultat este mai apropiat de ceea ce doreşti. Foarte impresionantă este compatibilitatea cu celelalte programe de grafică 3D. Direct din editorul de teren poţi exporta rezultatul obţinut în formate recunoscute de majoritatea programelor de grafică 3D (printre care TrueSpace, 3ds max, Maya, LightWave, Autocad şi Cinema 4D).

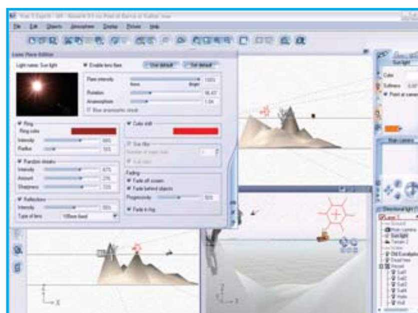


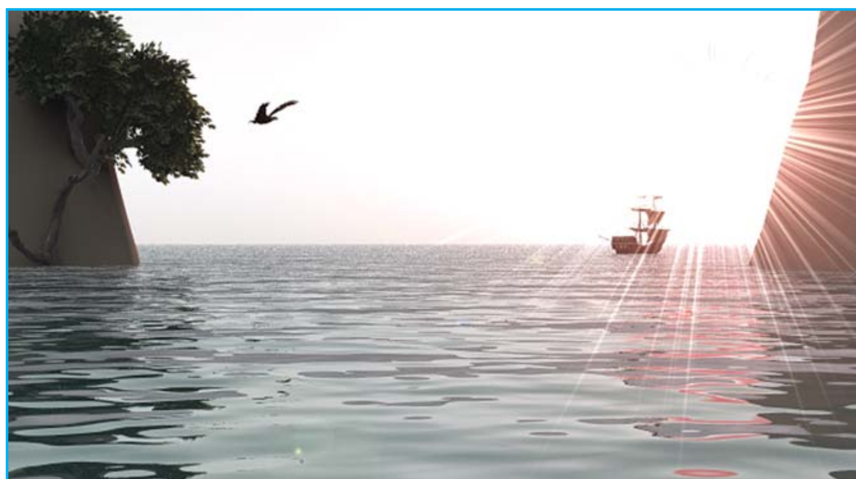
În acelaşi fel în care este generat terenul, poţi genera şi apa - care intră în categoria denumită "plan infinit". Chiar dacă este concepută pentru a simula mări şi oceane, prin metode simple de scădere a altitudinii terenului şi fixare a camerei poţi ajunge şi la simularea unui râu. Din categoria planurilor infinite fac parte şi norii dar aceştia sunt mai uşor de generat din meniul atmosferei.

Chiar dacă programul se încadrează în categoria generatoarelor de mediu înconjurător, ai posibilitatea de a construi forme simple precum sfera, cubul sau piramida. Cu acestea poţi efectua operaţii de bază precum extragerea unei forme din alta, sau ataşarea şi intersectarea lor. Totuşi, obiectele asupra cărora cade atenţia este indicat a fi modelate într-un program special precum Maya sau 3ds max şi doar apoi importate în Vue 5. În program avem acces la câteva obiecte predefinite şi texturate, gata de a fi integrate în orice moment. Pentru a le folosi apasă butonul [Load Object] din partea stângă. După importarea unui obiect apare problema poziţionării lui. Pentru poziţionare avem la dispoziţie cele 4 puncte de vedere ale scenei care trebuie combinate pentru a ajunge la un rezultat satisfăcător. Pentru poziţionarea obiectului folosim tastele direcţionale, acestea schimbându-şi funcţiile după punctul de vedere selectat. Dacă selectăm punctul de vedere de deasupra obiectului şi apăsăm tastele direcţionale îl vom muta în faţă, în spate sau în lateral, dar nu vom putea să îl mutăm în sus şi în jos. Pentru a-l muta în jos trebuie să selectăm alt punct de vedere (de exemplu camera principală în care tastele direcţionale vor muta obiectul în sus, în jos sau în lateral dar nu şi în spate sau în faţă). Acest mod de lucru este destul de obositor şi implică multe schimbări ale punctului de vedere, un aspect negativ al programului. Pentru o poziţionare mai precisă avem totuşi la dispoziţie panoul din partea dreaptă sus, la tab-ul al doilea, din păcate cam greu de găsit, cel puţin pentru utilizatorii începători. Modificarea obiectelor are loc prin selectarea iconurilor care apar în partea dreaptă jos la selectarea unui obiect. Astfel, putem roti şi scala fiecare obiect în parte pentru a-l integra proporţional cu celelalte obiecte în scenă.



O altă funcţie importantă a programului este reprezentarea plantelor pentru că acestea sunt o componentă importantă a mediului înconjurător. Selectând butonul [Load Plant Species] apare fereastra cu





plantele predefinite. Programul foloseşte o tehnologie denumită SolidGrowth pentru generarea plantelor, şi este accesibilă prin dublu-clic pe planta care se doreşte a fi editată. Aici poţi importa plante în program prin intermediul fişierelor cu extensia .veg.

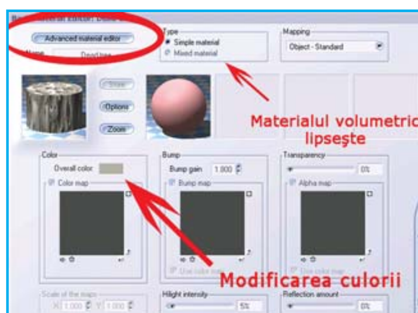
În Vue 5 avem acces şi la un editor de text (pentru a integra textul în scenele 3D), sau poţi crea printr-un clic planete care să acopere o porţiune din cerul scenei; poţi crea uşor roci cu forme aleatorii pe care ulterior le poţi scala şi modifica după bunul plac. Din meniul [Object] - [Create] avem acces direct la toate componentele care pot fi create în program. Avem acces la 5 tipuri de lumini din meniul [Object] - [Add Light] sau din bara de unelte din partea stângă şi putem schimba materialul din care sunt formate diferitele obiecte din meniul [Object] - [Change Object Material]. Aceste materiale reprezintă modul în care vor arăta obiectele. Materialele sunt secretul din spatele succesului acestui program. În Vue 5 materialele nu sunt limitate doar la imagini 2D mapate pe suprafaţa obiectului, ele pot fi reprezentate în trei dimensiuni şi reacţionează în funcţie de caracteristicile mediul înconjurător (altitudine, orientare). De fiecare dată când efectuezi o modificare asupra unui material, previzualizarea este generată în fundal fără a încetini interfaţa şi posibilitatea de a lucra cu ea. De această dată, spre deosebire de celelalte editoare, cel de materiale este împărţit. Pentru două categorii de utilizatori, pentru funcţiile simple avem [Basic Material Editor] şi [Advanced Material Editor] pentru funcţii complexe şi care necesită multe cunoştinţe pentru a fi înţelese. Avem trei tipuri de materiale: simple, amestecate şi volumetrice (care nu pot fi modificate prin intermediul editorului de bază). Pentru o simplă schimbare a culorii alege-o pe cea dorită din căsuţa [Overall Color] şi efectuează un clic pe sferă pentru a previzualiza rezultatul.

În program ai posibilitatea de a anima, iar pentru aceasta autorii au pus la dispoziţie un asistent denumit Animation Wizard, accesibil prin apăsarea tastelor Ctrl+ F11, care te va ajuta. Partea de randare a fost mult îmbunătăţită faţă de versiunile mai vechi, au fost integrate multe opţiuni, acum poţi obţine o imagine la o calitate superioară, şi poţi folosi chiar şi iluminarea globală (discutată într-un articol din numărul trecut al revistei).

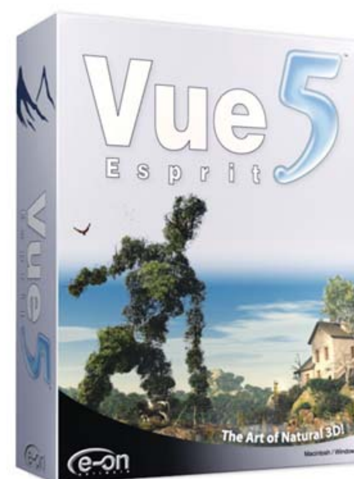
Acestea ar fi cunoştinţele necesare pentru a pune bazele unei scene; putem deschide o scenă gata creată (din baza de date a programului) pentru a observa modul în care sunt dispuse obiectele, luminile sau materialele. Pentru a lua un exemplu putem crea o scenă nouă în care să prezentăm un răsărit de soare. La generarea terenului, folosim comanda [Raise] creştem altitudinea şi formăm două părţi mai înalte între care plasăm camera. Generăm un plan infinit de apă şi îi ridicăm nivelul până când ajunge aproape de nivelul camerei. Generăm un pom pe care îl plasăm în partea stângă, importăm o barcă şi o pasăre din obiectele predefinite pe care le plasăm în largul mării. Schimbăm atmosfera cu una care semănă cât mai mult cu un răsărit de soare şi modificăm caracteristicile soarelui din editorul de caracteristici din partea dreaptă-sus (vezi imaginea de mai sus).

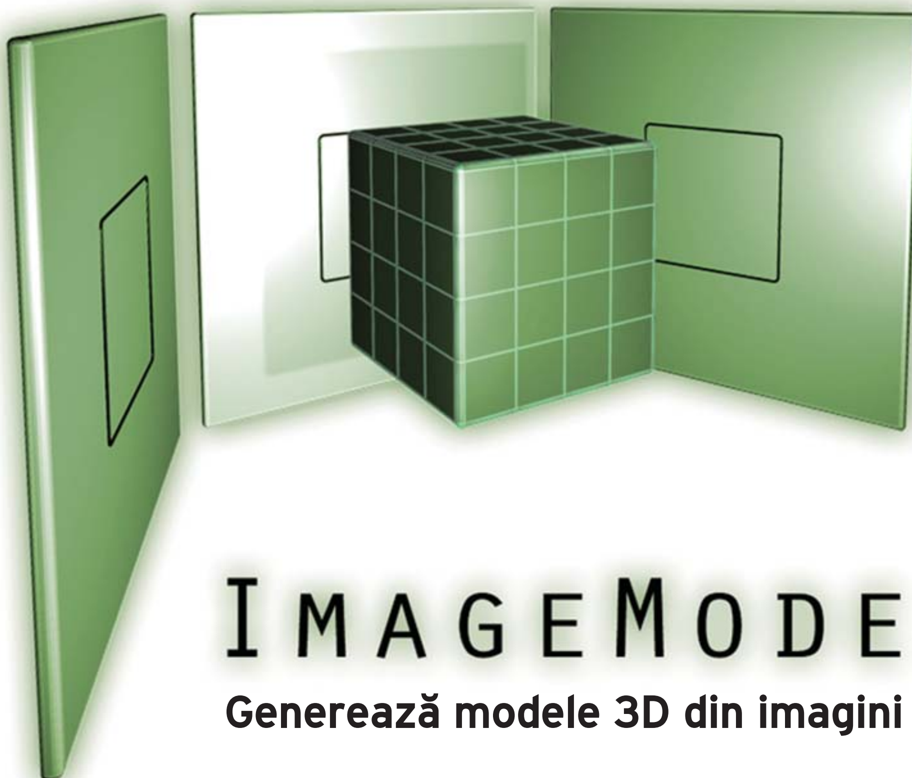
Programul Vue 5 este un program extrem de uşor de folosit, cu puţină răbdare oricine se poate familiariza cu modul de lucru în câteva ore. Vue 5 include opţiuni uşor de aplicat şi poţi ajunge foarte rapid la generarea unei scene impresionante. Dezvoltatorii lui susţin că programul se încadrează în categoria aplicaţiilor software profesionale. După părerea mea, dezvoltatorii programului şi-au atins scopul. Sper ca şi voi să vă atingeţi scopul, în momentul în care îl veţi folosi. ■

Remus Zoica
remus@myc.ro



Cele trei tipuri de materiale

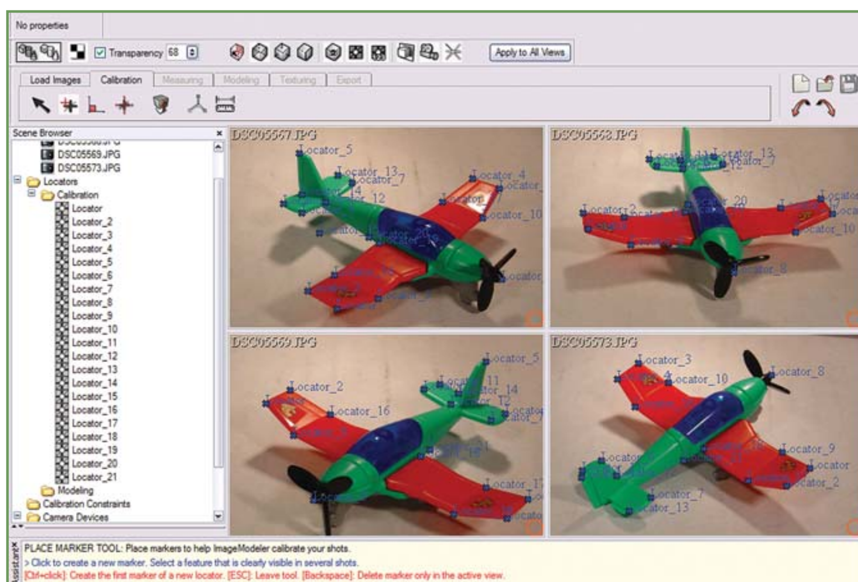




IMAGEMODELER®

Generează modele 3D din imagini de referinţă

ImageModeler este un program care ajută la modelarea obiectelor în trei dimensiuni prin preluarea informaţiilor din simple imagini 2D. Pe măsură ce mi-a crescut interesul pentru grafica 3D am fost tot mai mult fascinat şi am purtat tot mai multe discuţii pe tema modelării automate a obiectelor din fotografiile de referinţă. Oare cât de greu poate fi şi ce algoritmi ar sta la baza unui program care să calculeze adâncimea într-o fotografie, dar ţinând cont şi de alte fotografii? Cât de greu este să extragi liniile, să determini părţile mai luminate, şi alte caracteristici de acest fel? Cu tehnologia actuală, din păcate este greu. Deşi ideea pare futuristică, ea poate fi realizată într-o anumită măsură la ora actuală. Pentru efectele speciale din filme se cheltuiesc milioane de dolari, cât de mult ar uşura munca un astfel de program? Acum există puţine alternative şi se observă din plin faptul că ele sunt în curs de dezvoltare. Programul ImageModeler realizat de compania Realviz se încadrează în această categorie. Este interesant să observăm modul de lucru şi paşii făcuţi într-un astfel de program, chiar dacă preţul este mare - aproximativ 1400 USD (şi astfel ne vom contura o idee despre nivelul tehnologiei la ora actuală). În programul ImageModeler, tehnologia folosită a fost dezvoltată de institutul Recherche en Informatique et en Automatique (INRIA - Franţa). Programul captează informaţii legate de geometria şi de texturile obiectelor din simplele imagini realizate cu aparatul de fotografiat şi o transpune în format interpretabil de cele mai cunoscute programe de grafică 3D. La început trebuie să fotografiezi un obiect din mai multe puncte de vedere, să salvezi imaginile în format digital şi să le importi în program. Trebuie să repartizezi pentru fiecare imagine punctul de vedere din care a fost fotografiată şi programul calculează ţinând cont de aceste camere poziţia, caracteristicile şi coordonatele obiectului. La final, imaginile sunt proiectate pe obiectul obţinut pentru extragerea texturilor. Această metodă pentru extragerea informaţiilor de poziţionare prin folosirea imaginilor de referinţă poate fi realizată şi manual, dar necesită calcule matematice complexe şi este evident că timpul necesar ar fi foarte mare. Totuşi, la folosirea programului trebuie să treci şi prin nişte paşi destul de difi-







cili (printre care şi calibrarea imaginii), deci nu toată munca este realizată de calculator. Utilizatorul trebuie să definească puncte comune ale fotografiilor, puncte care reprezintă aceeaşi selecţie.

Modul de lucru este împărţit în 6 etape: încărcarea imaginilor, calibrarea, măsurarea, modelarea, maparea texturilor şi exportarea fişierelor. În partea stângă a interfeţei sunt dispuse toate componentele scenei pentru accesarea rapidă. În centru avem cele 4 puncte de vedere în care vor fi încărcate imaginile. Modul în care sunt realizate imaginile este extrem de important pentru un astfel de program; nu numai că va influenţa rezultatul final, dar în multe cazuri este motivul pentru care nu vei obţine nici nu obiect modelat. Este evident că dacă fotografiem la repezeală un obiect, cu atât mai multă muncă va fi necesară pentru calibrare. Manualul programului prezintă câteva sfaturi pentru modul de realizare a imaginilor şi dezvoltatorii programului recomandă citirea lui înainte de utilizare, acolo fiind explicaţi termeni specifici cu care te vei întâlni pe parcursul utilizării.



Cea mai dificilă este partea de calibrare. Aici defineşti puncte comune ale fotografiilor, nu orice puncte, ci cele mai importante pentru obiectul pe care vrei să îl obţii. Va trebui să plasezi puncte pe marginile principale (care să cuprindă toate cele trei dimensiuni), este inutil să selectezi multe puncte doar pe o margine a obiectului. După ce programul consideră că ai definit destule puncte pentru a contura obiectul (la început, sigur va trebui să defineşti multe) programul afişează automat un mesaj prin care te anunţă că modelul poate fi format (în cazul în care nu primeşti nici un mesaj poţi opri oricând plasarea punctelor şi forţa realizarea obiectului - atenţie, pentru că vei obţine nişte rezultate precum clonele din filmul Alien, întinse pe toţi pereţii :). Punctele plasate au culori diferite, în funcţie de acurateţe - verde, galben sau roşu. Vei observa cât de bine au fost calibrate imaginile prin mişcarea mausului pe suprafaţa unei imagini şi urmărirea punctului care reprezintă poziţia cursorului în celelalte imagini. Astfel, poţi observa calibrările greşite şi vei înţelege uşor modul în care funcţionează programul. După calibrare poţi seta calcularea automată a poziţiei unui punct plasat într-o imagine. Efectuezi un clic si el va fi afişat în toate imaginile, nu numai în prima. După calibrare urmează măsurarea. Cu acest program poţi realiza modele, dar nu numai atât, poţi şi măsura dimensiunile reale ale obiectelor. Pentru a măsura, programul are nevoie de câteva mărimi reale, pe care va trebui să le măsori fizic şi să le indici pe obiect. Măsurarea este importantă mai ales atunci când încerci să integrezi un model gata făcut într-o imagine, pentru a potrivi la perfecţie obiectele. Având imaginile corect calibrate putem trece la realizarea modelului. Încă nu s-a ajuns la o tehnologie în care este suficientă doar importarea şi calibrarea imaginilor, modelul va trebui realizat manual. Normal că este mai uşor de realizat decât într-un program obişnuit, aici va trebui să defineşti suprafeţele în plan, şi ele vor fi transformate automat pentru celelalte puncte de vedere. Pentru definirea lor avem la dispoziţie o bară de unelte de modelare. În momentul în care începi să desenezi suprafeţele în plan vei observa cum ele sunt desenate în spaţiu şi în celelalte puncte de vedere. Dacă imaginile nu sunt corect calibrate în acest moment vei observa cum modelul construit este deformat şi vei putea să vezi care puncte de control nu au fost plasate corect. La final are loc extragerea texturilor şi exportarea modelului.

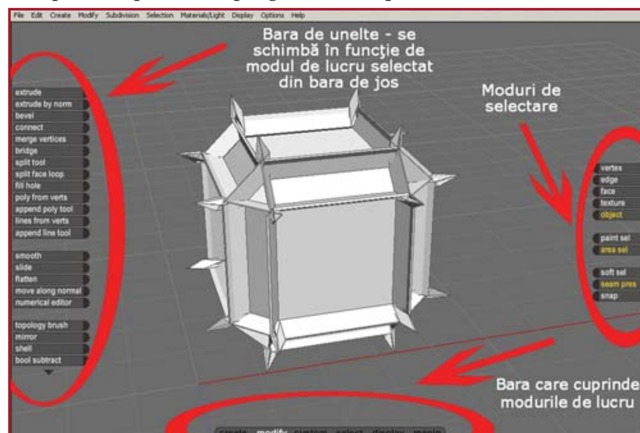
Modul de lucru din program este destul de greoi şi deseori eşti întâmpinat de meniuri despre care nu ai nici cea mai vagă idee ce reprezintă, dar cu ajutorul manualului te poţi descurca, iar în final poţi ajunge la rezultate acceptabile. Dacă eşti interesat poţi găsi versiunea trial a programului pe unul din CD-urile revistei, oricum mai trebuie să aşteptăm un timp îndelungat până la lansarea versiunilor care ne vor face viaţa mai uşoară. ■

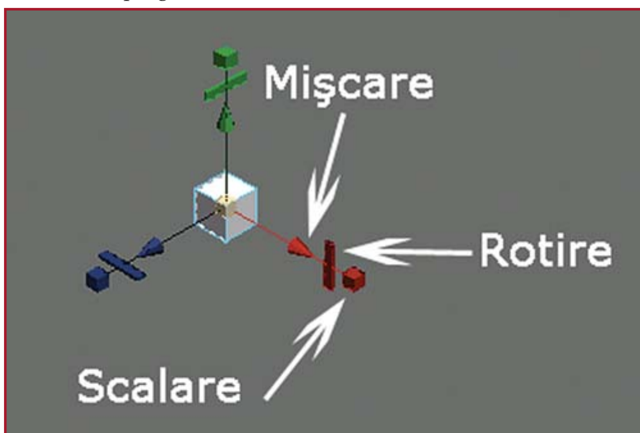
Remus Zoica
remus@myc.ro

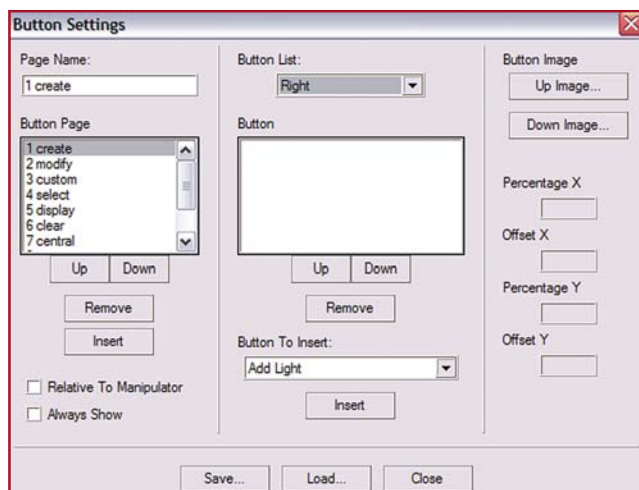
SILO 1.3

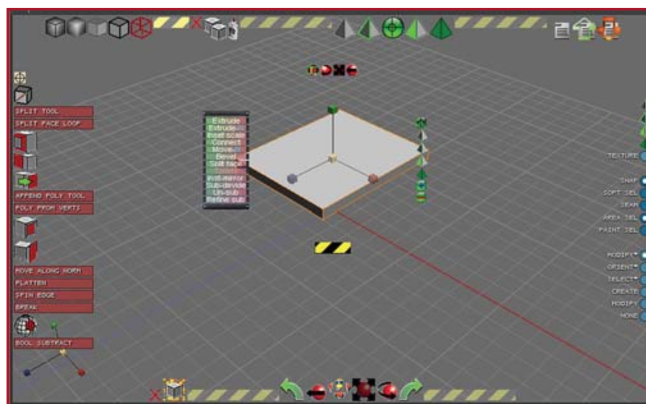
Modelare 3D pe înţelesul tuturor

Silo este un program special conceput pentru modelarea 3D. Cu ajutorul lui poţi crea forme şi modele în trei dimensiuni, pentru a le folosi la proiectare, animaţii, pentru arhitectură, la realizarea jocurilor sau, pur şi simplu, pentru a-ţi exprima o idee. La utilizarea programului accentul cade doar pe modelare, randarea va trebui făcută într-un motor de randare extern. Pentru a fi animate, obiectele sau componentele unei scene pot fi exportate în cele mai cunoscute formate de fişiere (obj, 3ds, dfx, pov, rib, fac sau stl) sau pot fi importate în program. Acest program este unul robust care încearcă să "fure" cât mai mulţi utilizatori ai marilor programe precum 3ds max, Maya, Cinema 4D sau Lightwave, care doresc o izolare a uneltelor legate de activitatea de modelare 3D. Având doar uneltele de modelare dispuse cât mai comod şi uşor de accesat, inspiraţia va veni mai repede sau mai uşor (aceasta este teoria pe care se bazează dezvoltatorii programului); oricum fiecare utilizator în parte decide dacă este sau dacă poate fi influenţat pozitiv printr-o astfel de modificare. Oricum, mulţimea copleşitoare de butoane şi meniuri dintr-un program complex de grafică 3D inhibă şi sperie utilizatorul începător. Dezvoltatorii programului Silo ne promit o interfaţă cât mai "curată". Este normal ca atunci când atenţia este concentrată asupra unui singur domeniu rezultatul să fie mult mai bun. Această evoluţie obţinută prin specializarea pe un anumit domeniu a fost demonstrată deja de autorii programului Silo prin integrarea unui nou instrument, denumit Topology Brush care a fost lăudat de mulţi specialişti. Pentru a observa reacţia celor care au folosit programul, putem urmări interviurile luate utilizatorilor care au fost beta-







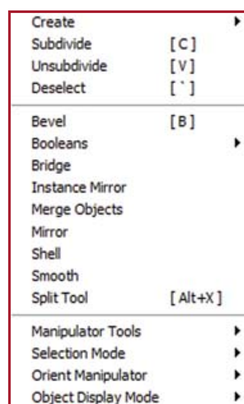


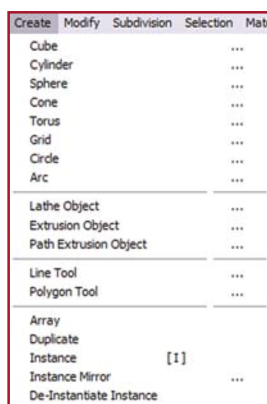
Una dintre interfeţele personalizate pe care o poţi descărca de pe situl www.nevercenter.com; poţi descărca chiar şi o interfaţă în stilul programului Adobe Photoshop

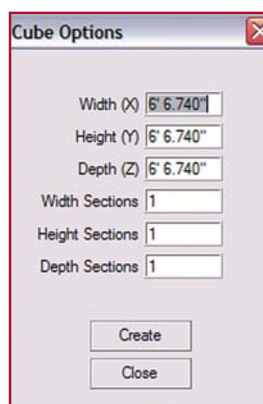
testeri ai programului Silo, de pe situl www.nevercenter.com. Într-un interviu luat lui Mike Hovland, artist care lucrează în prezent la compania Midway Games din Chicago, acesta a explicat cum viteza şi setul de unelte din program ajută extrem de mult la modelare. Mike Hovland a susţinut că, deşi are ocazia de a folosi programe mult mai scumpe, precum Maya, pentru partea de modelare, Silo rămâne aplicaţia preferată.

Silo rulează pe sistemele de operare Windows şi Mac OS (versiune mai nouă de 10.3), iar versiunea pentru Linux este în plină dezvoltare. Funcţionalitatea programului poate fi extinsă prin intermediul plugin-urilor, astfel poţi importa şi alte formate de fişiere, iar formatul proprietar .sia poate fi interpretat uşor pentru crearea unui filtru de importare într-un alt program de specialitate. Interfaţa programului este simplă şi intuitivă, şi este impresionant cum de-a lungul evoluţiei aceasta a rămas neaglomerată. Posibilitatea de personalizare a interfeţei este un mare avantaj, putând să-ţi aranjezi uneltele în funcţie de necesităţi, astfel încât viteza şi modul de lucru să nu afecteze rezultatul final. Combinaţia de taste Alt+4 aduce toate cele patru moduri de vizualizare ale scenei în prim-plan şi combinaţia Alt+1 maximizează modul de vizualizare din perspectivă. Există posibilitatea de a selecta componentele unei scene în două moduri: selectarea componentelor vizibile, realizabilă prin clic (pentru a adăuga la selecţie ţine apăsata şi tasta Shift, iar pentru a înlătura o componentă apasă Alt+Shift+Clic) şi selectarea în adâncime care are loc în acelaşi fel dar prin apăsarea butonului din mijloc al mausului. Controlul camerei din care este văzută scena se realizează aproape în acelaşi mod precum în programul Maya, astfel avem Alt+Clic pentru rotire, Alt+Clic butonul din mijloc pentru mişcare în lateral şi Alt + Clic-dreapta pentru zoom. La controlul obiectelor există mici diferenţe faţă de programul Maya. Avem un manipulator general prin care putem efectua transformările de bază ale obiectului. Aici micşorarea, rotirea şi scalarea le faci fără a schimba instrumentul, prin selectarea simbolului reprezentativ - săgeata, dreptunghiul sau pătratul, precum în imaginea de pe pagina anterioară. Separat, dacă nu doreşti ca interfaţa să fie încărcată cu toate simbolurile, poţi selecta separat mişcarea - W; scalarea - E, rotirea - R şi înlăturarea oricărui manipulator - T. Pentru a selecta componentele unui obiect avem următorul rând de taste începând cu A - care oferă posibilitatea selectării vertex-urilor (a punctelor de control); S - selectarea marginilor obiectului; D - selectarea feţelor; F - selectarea obiectului şi G - modul de selectare a texturilor. Prin clic dreapta ai acces la cele mai importante comenzi ale programului, meniul de creare a obiectelor, meniul de manipulare, meniul de selectare, toate organizate pentru o accesare rapidă.

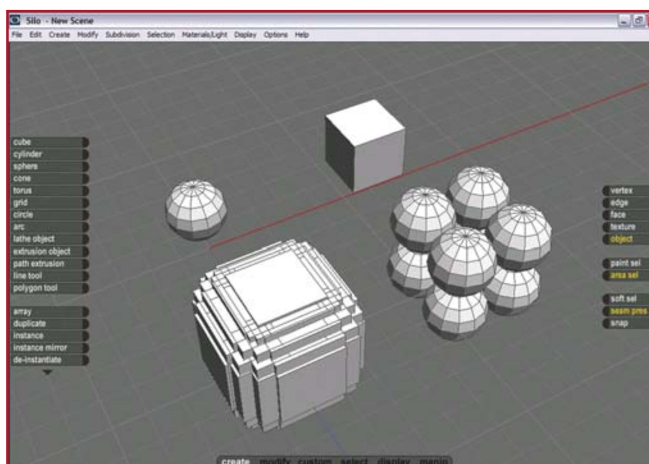
Programul Silo este conceput în aşa fel încât poate fi personalizat foarte uşor, înlăturând obstacolele care pot sta în calea creativităţii. În partea de jos a interfeţei avem bara de unelte principală, în funcţie de care se va schimba bara de unelte din partea stângă, iar în partea dreaptă avem o bară care cuprinde modul de selectare a componentelor unui obiect. Pentru personalizarea interfeţei şi a modului de lucru avem la dispoziţie cinci categorii: mod de afişare, culori, butoane, taste şi maus, care pot fi modificate după bunul plac din meniul [Options]. Schimbarea modului de afişare are loc din meniul [Options] - [Display], iar printre opţiuni găsim aici posibilitatea de oprire a afişării poligoanelor care au normala orientată pe direcţia din care priveşti (Backface Culling), grosimea liniilor (Line Width), mărimea în pixeli a vertex-ului (Vertex Size), lungimea normalelor afişate (Normals Length), viteza de mişcare a camerei şi de zoom (Walkthrough Speed). Culorile componentelor pot fi modificate fiecare în parte din meniul [Option] - [Color Settings]. Butoanele reprezintă cel mai important aspect care poate fi personalizat, modificarea lor are loc din meniul [Options] - [Button Settings], meniu care

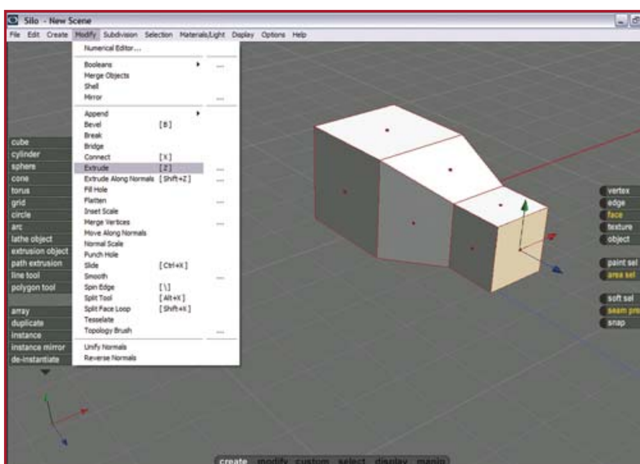






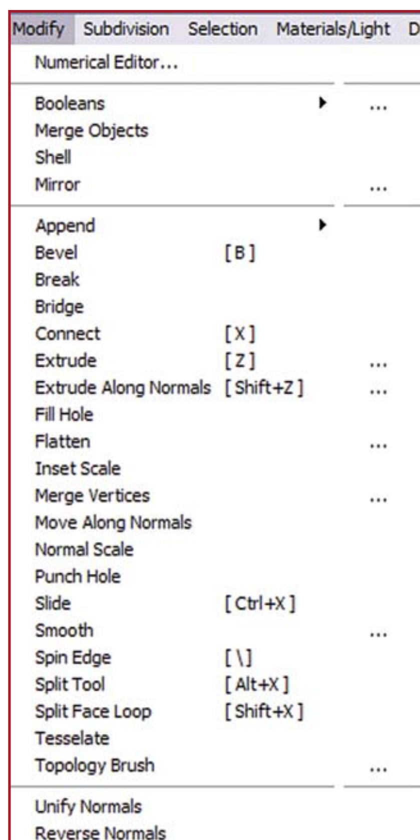
Meniul contextual (clic-dreapta) şi meniul pentru crearea obiectelor


Comanda [Array] creează pentru două obiecte selectate, un al treilea obiect format din mai multe instanţe ale primului obiect selectat


Una dintre cele mai folosite comenzi: [Modify] - [Extrude]

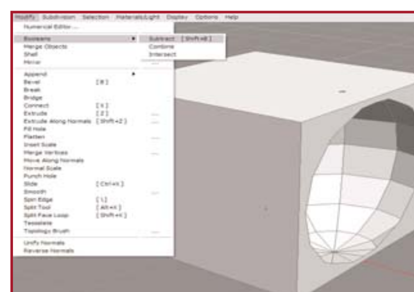
este destul de complex, apreciat de mulţi specialişti. De pe situl **www.nevercenter.com** la secţiunea [Download] poţi descărca multe fişiere de configurare a butoanelor, fiecare cu explicaţia de rigoare.

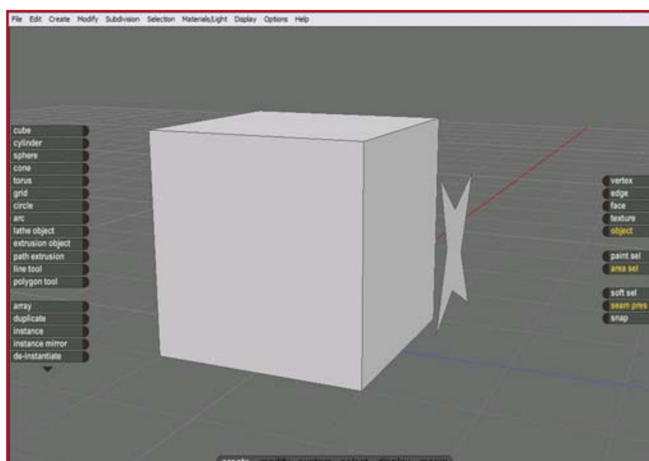
Meniul [Create] afişează lista cu obiectele predefinite. Toate obiectele vor fi create în centrul axelor, precum în programul Maya. Cele trei puncte din dreptul fiecărui obiect din meniu aduc caracteristicile de creare ale obiectului respectiv. Astfel, avem înălţimea, lăţimea şi numărul de secţiuni pentru un cub la creare etc.



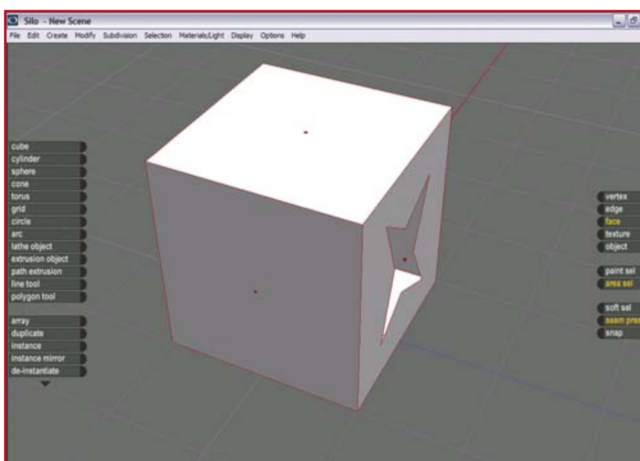
Opţiunea interesantă pe care o poţi găsi aici poartă denumirea [Array] şi creează, pentru două obiecte selectate, un al treilea obiect format din mai multe instanţe ale primului obiect selectat, plasate pe fiecare vertex al obiectului secund. Pentru a observa efectul, putem lua ca exemplu un cub şi o sferă, selectăm cubul şi ţinând apăsată tasta [Shift] selectăm sfera. La apelarea comenzii [Array] vom obţine un rezultat precum în imaginea de mai sus. Dacă inversăm modul de selectare obţinem o figură formată din 4 sfere dispuse sub forma unui pătrat. Din meniul [Create] avem posibilitatea de a crea diferite instanţe pentru obiectele din scenă [Create] - [Instance]. O astfel de instanţă este alcătuită din dubluri ale obiectelor selectate care depind de obiectele iniţiale şi se vor modifica în funcţie de modul de editare al acestora. Ruperea legăturii de dependenţă are loc prin comanda [Create] - [De-instantiate Instance]. Poţi crea linii sau poligoane prin definirea punctelor de control (în mai multe planuri în cazul poligoanelor). Comanda [Create] - [Lathe Object] are rolul de a crea un volum dintr-un profil cu două dimensiuni şi o axă de rotire, iar comanda [Create] - [Path Extrusion] formează un volum din parcurgerea unei suprafeţe cu două dimensiuni pe o cale (dată de o linie).

Meniul de modelare (imagine din stânga) reprezintă nucleul programului. Fiecare comandă din acest meniu are o importanţă extrem de mare pentru că utilitatea programului se rezumă la modul de aplicare a acestor comenzi. Modul în care funcţionează comenzile se va schimba în funcţie de componentele selectate ale obiectului, accesibile din partea dreaptă: vertex, margine şi faţă. Prima opţiune din meniu, denumită [Numerical Editor] are acelaşi rol precum căsuţa de caracteristici în programul Maya. Aici poţi observa cum se modifică parametrii care caracterizează un obiect şi poţi introduce valorile dorite pentru o mai mare precizie. Comanda [Booleans] cuprinde operaţiile care formează un nou obiect pe baza interacţiunii dintre două volume selectate. Comanda [Merge Objects] are rolul de a combina două obiecte şi are ca rezultat schimbarea modului intern de reprezentarea a geometriei obiectului. Pentru a adăuga linii la un obiect foloseşte comanda [Append], sau comanda [Break] pentru a separa părţile componente ale unui obiect în obiecte diferite. Pentru a uni două obiecte aflate la distanţă, fără a le mişca din loc, şi a construi un tunel între ele foloseşte comanda [Bridge]. Dacă selectezi feţe ale diferitelor obiecte, acestea trebuie să deţină acelaşi număr de margini. Dacă selectezi două obiecte integral, programul va uni feţele cele mai apropiate ale obiectelor. Comanda [Connect] are rolul de a uni două vertex-uri printr-o linie sau de a rupe o margine la mijloc prin inserarea unui nou vertex. Comanda [Extrude] este una din cele mai


Extragerea unei sfere dintr-un cub folosind comanda [Modify] - [Booleans] - [Subtract]



Folosind comanda [Punch Hole] realizezi găuri pe suprafeţele obiectelor



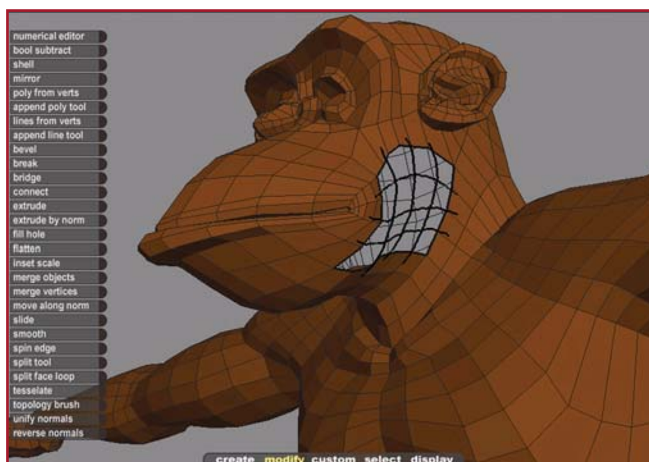
Rezultatul obţinut - atenţie, cele două suprafeţe trebuie să intre în componenţa aceluiaşi obiect!

folosite comenzi în modelarea obiectelor, poţi extruda o faţă a obiectului sau o margine. Prin extrudarea unei margini vei forma o nouă margine conectată de marginea iniţială printr-o faţă, pe care o vei putea extinde - folosind uneltele de manipulare - în orice direcţie. Pentru a umple o gaură a unui obiect cu o nouă faţă selectează din meniul [Modify] - [Fill Hole] după selectarea unei margini din care este compusă gaura respectivă. Comanda [Flatten] are rolul de a scala obiectul pe axa selectată până când acesta ajunge într-un plan (în două dimensiuni). Pentru a crea pereţi de grosime fixă foloseşte comanda [Inset Scale],; acesta asigură mişcarea marginilor la o distanţă egală. Deseori la modelare apare nevoia de a uni două vertex-uri, iar pentru a rezolva această problemă poţi folosi comanda [Merge Vertices] (prima selectată va fi adusă peste a doua şi vor fi unite). Pentru a realiza o gaură pe suprafaţa unui obiect foloseşte comanda [Punch Hole]. Astfel, poţi folosi o suprafaţă plană pentru a-i decupa forma dintr-o faţă a obiectului modelat. Atenţie, pentru că cele două feţe (faţa decupată şi faţa de decupat) trebuie să intre în componenţa aceluiaşi obiect, deci trebuie să foloseşti comanda [Merge Objects] pentru a uni suprafaţa care urmează a fi decupată cu obiectul respectiv. Comanda [Smooth] înlătură neregularităţile prin repoziţionarea vertex-urilor, iar comanda [Split Tool] permite secţionarea feţelor şi a marginilor prin adăugarea de noi puncte de control. Comanda [Spin Edge] schimbă modul în care sunt conectate doua feţe, astfel marginea va fi conectată la alte două vertex-uri din apropiere. Prin utilizarea succesivă a acestei comenzi se ajunge la starea iniţială.

La ultima versiune a programului a fost introdusă o unealtă nouă denumită [Topology Brush] care poate fi folosită foarte uşor, utilă la realizarea hainelor sau a obiectelor pe baza geometriei existente. Folosind această unealtă poţi desena linii pe suprafeţele obiectelor, iar după apăsarea tastei Enter din aceste linii se va forma un nou obiect.

Acestea sunt uneltele principale de modelare, modul în care pot fi aplicate depinde de imaginaţia fiecărui utilizator. Programul Silo 1.3c îl poţi găsi pe CD-ul revistei sau îl poţi descărca de la adresa **www.nevercenter.com**. Alături de versiunea trial care este complet funcţională pe o perioadă de 17 zile, la secţiunea [Downloads] a sitului poţi găsi şi versiunea educaţională care nu are o perioadă de expirare, dar are limitată posibilitatea de salvare a fişierelor care conţin obiecte cu mai mult de 100 de feţe. Oricare dintre aceste versiuni este bună pentru a ne contura o idee despre modul în care funcţionează programul. Până atunci spor la testare şi la modelare! ■

Remus Zoica
remus@myc.ro

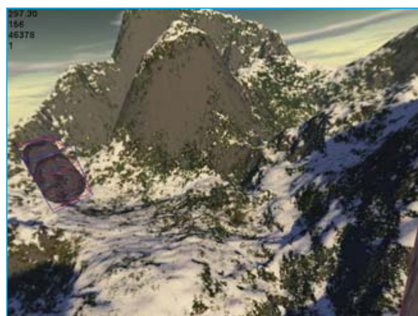




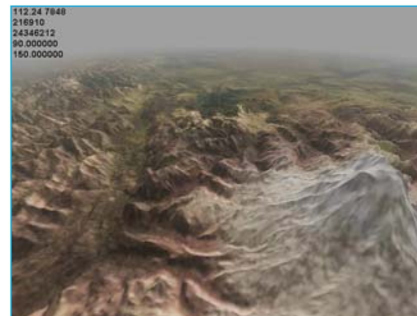
Unealta Topology Brush poate fi folosită la realizarea hainelor sau a obiectelor pe baza geometriei existente

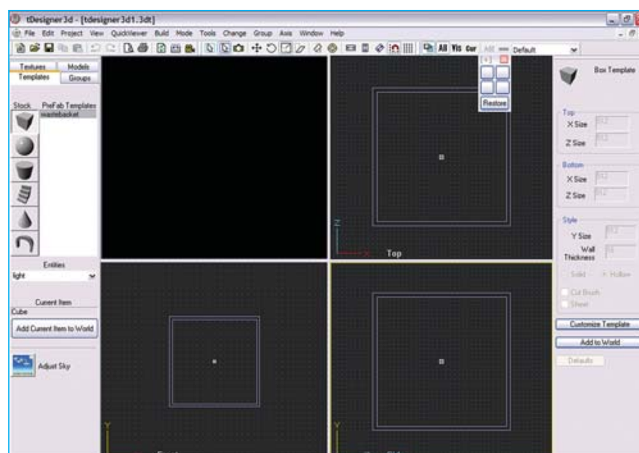
Game Engines
Nucleul jocurilor

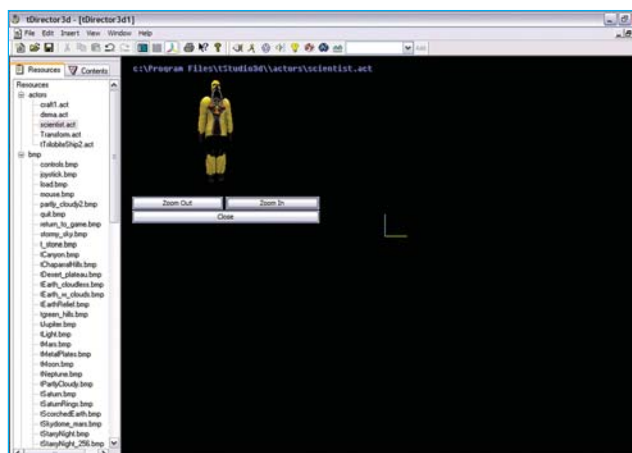
Aproape orice utilizator al calculatorului a avut cel puţin o experienţă legată de jocurile PC. Fie jocurile cât de simple, aproape oricine a avut controlul, comanda sau puterea de a alege. Libertatea deciziei i-a lăsat indiferenţi pe unii, dar uimitor, extrem de mulţi au rămas impresionaţi. Dintre aceştia, câţiva au dezvoltat mai departe ideea jocului, au rupt limitele şi au ajutat la evoluţia lui. Ce înseamnă a fi un game-designer?



Înseamnă a fi creator. Creator al unei lumi imaginare, care, oricât de ruptă de realitate ar fi, este realizabilă pe calculator. Tehnologia a evoluat atât de mult în acest domeniu, încât ne aflăm în pragul de a dezvolta jocuri virtuale în care totul este posibil. Un joc are la bază un "motor", un set de reguli, denumit "game engine". În continuare voi prezenta câteva astfel de motoare, pe baza cărora au fost realizate jocuri, pentru a vă contura o idee despre nivelul de dezvoltare a tehnologiei, sau de a stârni interesul acelor gameri care în timp şi-au dezvoltat propriile idei despre modul de realizare a unui joc. Voi încerca să prezint câteva motoare pentru realizarea jocurilor, unele open-source sau freeware, altele extrem de scumpe (care utilizează cele mai noi descoperiri din domeniu). Un game designer nu este un programator, nu este un artist şi nici o persoană care se ocupă de efectele de sunet. Un game designer este un creator al unei "lumi", o persoană care vede totul (legat de joc) într-o privire de ansamblu. Programatorul, graficianul şi inginerul de sunet primesc o idee, pe care o dezvoltă fiecare în felul său. Un game designer nu este limitat de tehnologii şi deciziile lui trebuie să fie corecte doar din punctul său de vedere. Totuşi, este greu să creezi ceva inedit pe baza unei platforme care nu oferă multe posibilităţi. Dacă partea inedită este neglijată de multe persoane, iar




tDesigner3d - crearea arhitecturii lumii din interiorul jocului


tDirector3d - plasarea şi testarea componentelor dinamice

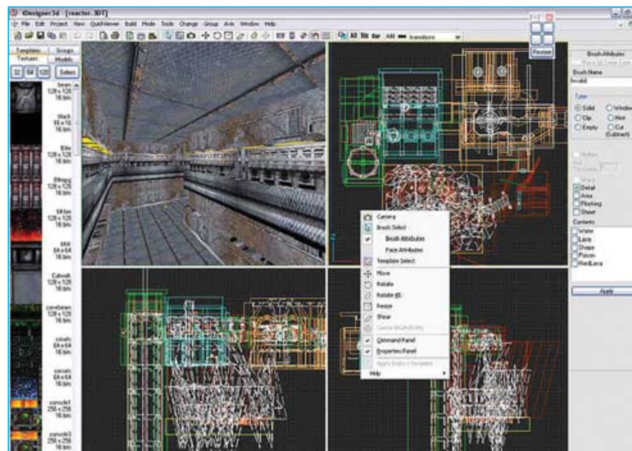
jocurile rezultate sunt bune doar pentru relaxare. Multă lume nu se supără pentru că joacă pentru a se relaxa. Să nu uităm că jocul poate avea acelaşi efect pe care îl are o carte, sau unul chiar mai pronunţat. Cărţile sau filmele prezintă subiectul într-o formă liniară, existând doar o cale de la început până la sfârşit. Jocurile au avantajul de a rupe liniaritatea.

În momentul în care jocurile s-au înmulţit şi au devenit tot mai complexe, programarea lor a fost privită din altă perspectivă. Modul de programare şi de realizare a jocului a început să fie privit ca un ansamblu de unelte care pot fi folosite şi refolosite. Dacă ai o idee care poate fi transpusă într-un joc, nu va trebui să pierzi timpul (sau resursele) scriind cadrul de rulare (care deja a fost scris pentru alte jocuri). Jocul are la bază un cod care adună informaţiile din diferite fişiere şi stabileşte regulile de bază. Termenul "game engine" a apărut în jurul anului 1990 pentru a evita rescrierea codului de bază al programului şi a putea introduce uşor alte elemente care compun lumea din interior. În jocurile mai noi precum Quake 3 sau Unreal Tournament motorul a fost privit ca un element separat şi procesul lui de realizare a fost unul independent. Pentru a crea un joc nou este mai uşor să achiziţionezi o licenţă a unui motor, sau să foloseşti una gratuită (oricum acest preţ este mai scăzut decât costul scrierii codului). Acum motoarele jocurilor sunt licenţiate separat, aducând noi surse de venit. Dar unde se termină motorul şi unde începe jocul propriu-zis? Diferenţa este aceeaşi precum în cazul maşinilor (confuzia dintre motor şi automobil). În jurul motorului poţi construi mai multe caroserii, care reprezintă în joc personajele, sunetele, terenul, mediul sau inteligenţa artificială. Partea cea mai importantă din componenţa acestui motor este partea de randare. Altfel spus, există un motor de randare care reprezintă acea parte de cod care se ocupă de vizualizare. Fără motor de randare nu ai putea şti dacă altceva funcţionează şi din această cauză el este dezvoltat înainte de toate. În general, 50% din puterea de procesare a sistemului este consumată pentru randare, iar dezvoltatorii jocului trebuie să investească multă muncă pentru optimizare.

Motoarele de la baza jocurilor se împart în trei categorii: economice, de dimensiuni medii şi de lux. Cu cât este mai scump un motor cu atât mai multe facilităţi va oferi. Programarea unui motor 3D poate dura până la 1 an de zile pentru o echipă de programatori experimentaţi, sau chiar mai mult. Comunităţile mici care doresc să creeze un joc de obicei nu au posibilitatea de a programa motorul care-l pune în funcţiune. Aici intră în scenă programele open-source, programe gratuite pentru folosire atâta timp cât şi rezultatul este gratuit. Genesis 3D este numele unui astfel de motor conceput de compania Eclipse Entertainment, dezvoltat începând cu anul 1997. Acesta nu este genul de aplicaţie în care doar prin câteva clicuri se rezolvă totul. Ai nevoie de cunoştinţe în domeniul programării şi a modelării 3D şi de alte programe pentru a realiza ceva. Aplicaţia este doar un pachet de bază pentru dezvoltarea jocurilor. Mai precis, Genesis3D cuprinde un motor de randare open-source. Pentru a dezvolta un joc cu motorul Genesis3D îţi trebuie adiţional un compilator sub Windows precum Visual C++ 6, Borland



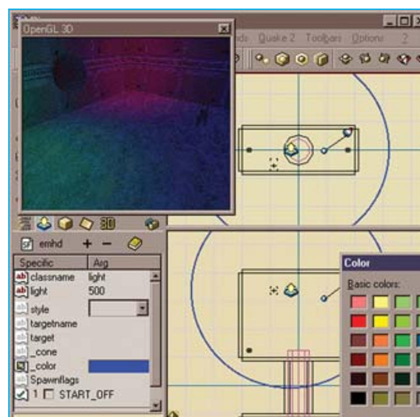
tDeployer3d oferă un mediu de rulare a tuturor componentelor realizate - Meniul de lansare a jocului creat

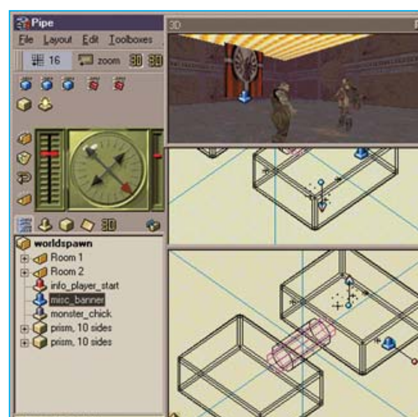




C++, Delphi sau Visual Basic, şi un pachet pentru realizarea modelelor în trei dimensiuni precum 3D Studio Max (versiunea 3 sau mai nouă), Milkshape3D, Animation: Master sau Truespace. Pentru aceste programe modelele sunt suportate direct, în cazul altora va trebui făcută conversia. În plus ai nevoie de un editor de stagii (sau de nivele); programul înţelege şi poate lucra cu formatul de fişiere .bsp (în care sunt stocate informaţii despre geometria lumii din interiorul jocului). În anul 1999 acest motor (versiunea 1.0), împreună cu adresa **www.genesis3d.com** au fost achiziţionate de compania Wild Tangent. În anul 2000 a început un proces de "curăţare" a codului sursă şi de reparare a problemelor. Astfel, pentru că o mare parte a codului a fost rescrisă, a fost schimbat şi numele motorului în Destiny3D (**www.destiny3d.com**) care nu este deschis publicului. Pe baza arhitecturii programului Genesis3D a fost dezvoltat un alt program denumit tStudio 3d, format din trei componente: tDesigner3d pentru crearea arhitecturii lumii din interiorul jocului; tDirector3d pentru plasarea şi testarea componentelor dinamice şi tDeployer3d pentru a oferi un mediu de rulare a tuturor componentelor realizate. Poţi afla mai multe informaţii şi poţi descărca acest set de programe de la adresa **http://staffwww.fullcoll.edu/tmorris/trilobiteworks/downloads.htm** sau de la adresa **http://sourceforge.net/projects/genesis3d/**, secţiunea TrilobiteWorks.

În 1999 id Software a lansat codul sursă al jocului Quake sub licenţă GNU, iar pentru redistribuirea lui nu există restricţii. De atunci au apărut multe modificări ale codului sursă precum Telejano, Tenebrae (primul motor care a introdus umbrele în timp real) sau DarkPlaces (care adaugă un nou motor de randare şi multe alte facilităţi). În acelaşi fel au fost lansate motoarele jocurilor Quake2 (pe baza căruia au fost realizate multe jocuri printre care Hexen 2, Daikatana, Heretic 2, Kingpin: Life of Crime, Sin, Soldier of Fortune) şi Quake3, (stând la baza jocurilor Castle Wolfenstein, Medal of Honor Allied Assault





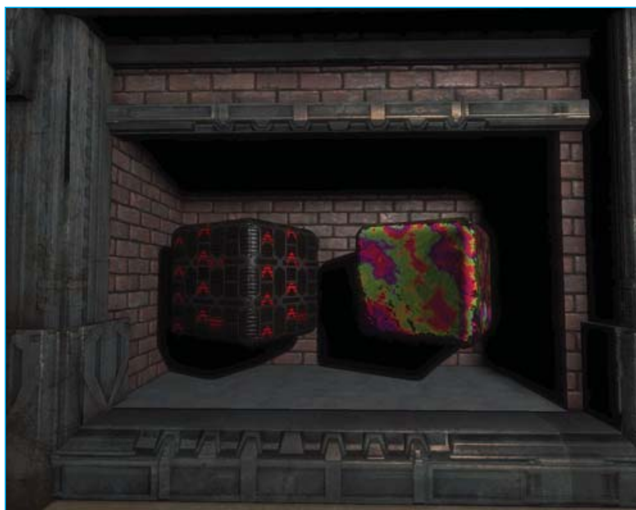
Quark - (Quake Army Knife) - editor gratuit de hărţi

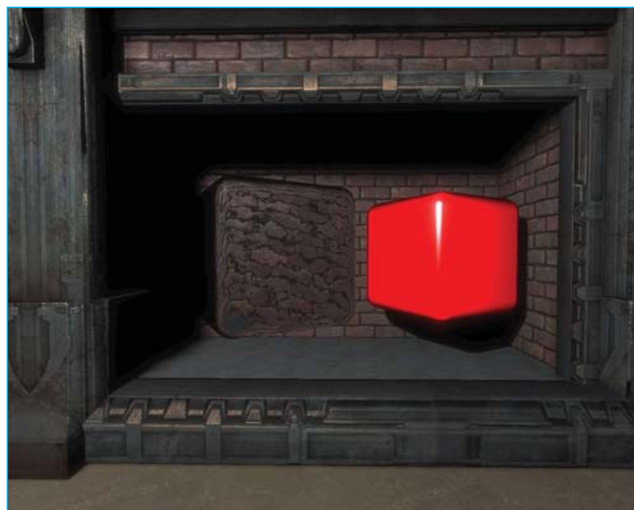


- **http://www.idsoftware.com/business/techdownloads/**).

Un alt motor, Torque (cunoscut ca fiind motorul jocului Tribes 2), este unul foarte avansat la în ce priveşte cantitatea de opţiuni oferite. Acest motor este ideal pentru micii dezvoltatori de jocuri şi datorită preţului scăzut de achiziţie (100 USD pe licenţă). Printre jocurile realizate cu acest motor se numără Starsiege, Tribes, Front Page Sports: Skiing şi Trophy Hunting IV. Acest motor este renumit pentru raportul calitate - preţ. Torque este format din mai multe motoare, dintre care unul pentru interfaţă, altele pentru particule, teren sau interiorul clădirilor. Partea de modelare şi animare 3D poate fi realizată în 3d Studio Max (high-end) sau Milkshape3D (low-end). Membrii comunităţii realizează plug-in-uri pentru compatibilitatea cu progame precum Maya, Lightwave sau Blender. Hărţile stagiilor pot fi realizate în progra-







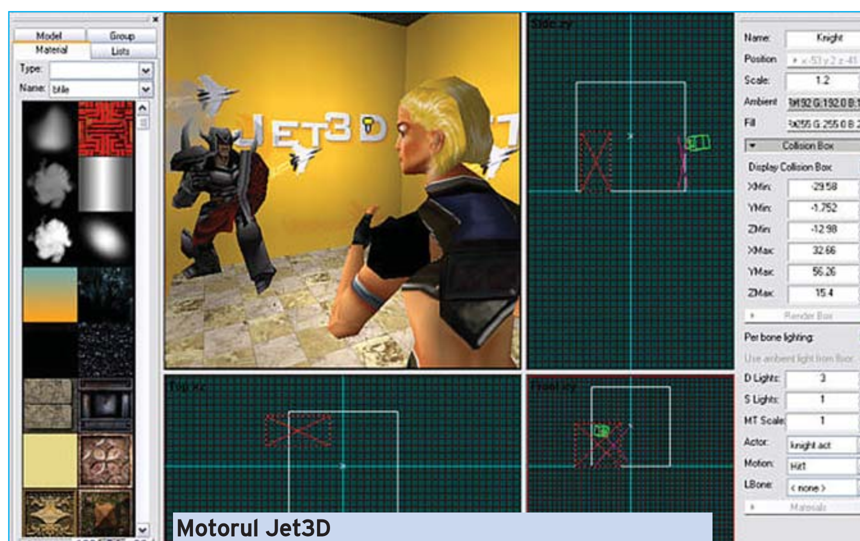
Imagini care prezintă noi facilităţi ale motorului Unreal Engine 3

mul Quark (Quake Army Knife) care este un editor gratuit de hărţi pentru Quake 2, Heretic II, Hexen II (sau multe alte jocuri) aflat sub licenţă GPL. TorqueEdit este un puternic generator de teren şi un utilitar important pentru plasarea obiectelor. Acest editor îţi oferă o interfaţă grafică pentru controlul elementelor din joc. În pachetul programului găsim şi TorqueGUI, un program pentru realizarea interfeţei grafice care suportă metoda drag&drop (trage şi aruncă), şi TorqueScript, un limbaj de scriptare care leagă diferitele elemente ale jocului şi oferă posibilitatea de a controla scriptul pentru AI (inteligenţă artificială). Programului Torque Game Engine i s-au alăturat câteva pachete pentru a uşura crearea anumitelor tipuri de jocuri (pachete care costă şi ele). Astfel, pentru realizarea jocurilor FPS avem "First Person Shooter Starter Kit", pentru jocurile cu maşini avem "Racing Starter Kit" şi pentru jocurile de strategie în timp real "RTS Starter Kit". De exemplu, pentru jocurile de strategie în timp real avem poziţia camerei orientată în stilul specific acestor jocuri, harta mică, clasele de clădiri şi de unităţi definite şi un sistem de selecţie personalizabil.

Alt motor foarte cunoscut numit "The Unreal Engine" a fost folosit la jocuri precum Unreal Tournament, Deus Ex sau Harry Potter. Acesta este unul care se încadrează în categoria motoarelor de dimensiuni medii. El cuprinde instrumente de editare (UnrealEd), de detectare a coliziunilor, de conectare în reţea, de randare a unui număr ridicat de poligoane sau de generare a terenului. UnrealEd este un utilitar pentru realizarea stagiilor, care foloseşte elemente de grafică şi le integrează în Unreal Engine, rezultând o lume în care utilizatorul are posibilitatea de a interacţiona cu acestea. Motorul rulează pe platforme Windows, Xbox, PlayStation 2, GameCube, Macintosh sau Linux, iar partea de inteligenţă artificială poate efectua mişcările, poate străbate încăperile deschizând uşile, poate schimba armele şi utiliza obiectele culese. Cei care achiziţionează licenţa acestui motor primesc codul sursă şi unelte de editare, incluzând UnrealEd şi plugin-uri pentru 3D Studio Max şi Maya. Pentru a avea material de referinţă cei care achiziţionează motorul primesc şi codul sursă al jocului Unreal Tournament 2003. Epic Games a anunţat că jocurile bazate pe Unreal Engine 3 vor fi lansate în anul 2006. Acesta va introduce noi tehnologii de care pot beneficia creatorii de jocuri.

Există multe alte motoare, printre care avem şi alternative open source. Oricum şi variantele demonstrative ne pot şi ele contura o idee despre modul în care poate fi folosit programul. Putem lua ca exemple de motoare : Jet3D (**http:// www.jet3d.com/**), CubeEngine (**www.cubeengine.com**), Lystra Engine (**http://www.jazzd.de/lystra/main.php**), Neo Engine (**http://neoengine.emedia-solutions-wolf.de/**), Jolt3D (**http://members.lycos.co.uk/jolt3d/**), Ca3DE (**www.ca3d-engine.de**), Aviatrix3d (**aviatrix3d.j3d.org**), AMP II (**http://www.4drulers.com/gore/index.html**), 3D Game Studio A6 (**http://www.conitec.net/a4info.htm**) sau CloakNT (**www.cauldron.sk**). Ţinând cont de faptul că la ora actuală există multe motoare open-source sau foarte ieftine, nu trebuie să pierdem timpul pentru a reinventa roata, trebuie să studiem cât mai bine alternativele!

Remus Zoica
remus@myc.ro



Motorul Jet3D










EMOTICONURI - exprimă-te mai exact!

Fără îndoială că modul în care oamenii conversează în scris prin Internet s-a schimbat foarte mult odată cu apariţia emoticonurilor (cuvânt compus din emoţii + iconuri). Discuţiile au devenit mai coerente şi posibilităţile de exprimare s-au îmbunătăţit. Aproape că s-a confirmat încă o dată principiul "o imagine valorează cât o mie de cuvinte".

Câteva explicaţii

Emoticonurile nu sunt altceva decât nişte semne realizate prin combinarea unor caractere ASCII pentru a transmite într-un mod cât mai direct diverse stări, emoţii sau sentimente. Bineînţeles că şi emoticonurile au istoria lor "zbuciumată"... :).

Emoticonurile mai sunt cunoscute şi sub numele de "smilies", cu toate că unii le consideră două lucruri distincte(?!). De fapt nu cred că există nişte reguli stricte în această privinţă, iar eu când vorbesc de smilies sau emoticonuri fac referire la acelaşi lucru.

Pe la începutul anilor 1980, comunitatea oamenilor de ştiinţă de la Universitatea Carnegie Mellon din Pittsburgh, pentru a comunica, apela des la "bboards" (bulletin boards), "strămoşul" newsgroup-urilor de azi.

Scott Fahlman (imaginea alăturată) povesteşte pe pagina lui de Internet că majoritatea anunţurilor şi conversaţiilor erau serioase sau normale, însă desigur că erau persoane care mai încercau să destindă atmosfera şi să posteze tot felul de glume. Dacă totuşi cineva dorea să facă o remarcă sarcastică sau ironică, iar ceilalţi nu înţelegeau aluzia ci considerau postarea (publicarea) un avertisment, totul se termina cu dezbateri foarte aprinse (în cazul în care se termina... :).

În acel moment s-a pus problema, mai în glumă mai în serios, că ar fi o idee bună de

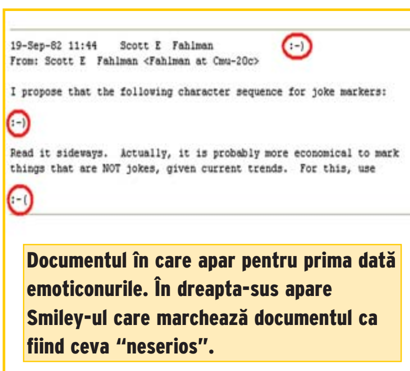




a marca postările care nu sunt serioase. Au luat naştere tot felul de propuneri, care de care mai ciudate şi hazlii. În toiul acestor discuţii, lui Fahlman i-a venit ideea de a folosi combinaţia de caractere :-), care a fost socotită o soluţie "elegantă" de a marca un mesaj care să nu fie luat în serios. Tot cu această ocazie a apărut un alt emoticon celebru, :-(. Ataşarea acestuia unui mesaj, semnifica faptul că acel mesaj trebuia luat în serios, dar a fost asociat şi cu stările de frustrare, supărare sau mânie.

Nu numai că ideea a fost adoptată instant de cei de la Carnegie Mellon, dar în scurt timp s-a răspândit şi la alte laboratoare şi universităţi prin intermediul reţelelor existente la acea vreme.

Fahlman mai povesteşte că, din cauză că nu credea că emoticonurile vor ajunge "celebre", nu a păstrat postarea originală,


```
19-Sep-82 11:44    Scott E  Fahlman            :-)
From: Scott E  Fahlman <Fahlman at Cmu-20c>

I propose that the following character sequence for joke markers:

:-)

Read it sideways.  Actually, it is probably more economical to mark
things that are NOT jokes, given current trends.  For this, use

:-(
```

Documentul în care apar pentru prima dată emoticonurile. În dreapta-sus apare Smiley-ul care marchează documentul ca fiind ceva "neserios".

dar după ce a văzut ce amploare ia fenomenul, a fost dornic să recupereze documentul original.

După mai multe încercări ce s-au dovedit falimentare, Mike Jones, angajat al Microsoft, împreună cu Jeff Baird, Howard Wactlar, Bob Cosgrove şi David Livingston au reuşit să recupereze documentul original, cu această ocazie aflându-se şi data exactă a naşterii emoticonurilor: 19 septembrie 1982 (imagine stânga-jos).

Există anumite zvonuri că este posibil ca nu Fahlman să fi fost cel care a utilizat emoticonurile pentru prima dată. În 1979, Kevin Mackenzie a folosit simblul -), care însemna "limbă în obraz?!". Dar cum cel în cauză nu a mai pomenit acest lucru şi nu a revendicat vreun drept, Fahlman rămâne "părintele" emoticonurilor.

De la :-) la @@@@ :-)

Dacă toţi dintre voi cunoaşteţi cu siguranţă semnificaţia simbolului :-), probabil că puţini ştiţi sau bănuiţi ce semnifică @@@@:-) … Ei, celor care nu ştiu, am să le spun eu: acest simbol o reprezintă pe Marge Simpson... :-).

La scurt timp după apariţia primelor emoticonuri, fenomenul s-a răspândit şi s-a diversificat în aşa măsură încât au apărut emoticonuri reprezentând tot felul de emoţii, senzaţii şi, după cum am văzut mai sus, diverse personaje.

Şi crezi că Marge s-ar fi simţit bine reprezentată prin nişte caractere în lumea emoticonurilor fără Homer? Bineînţeles că nu, aşa că s-a găsit cineva care să-l creioneze şi pe acesta...: ~(_8^(|).

Însă lista de personaje este mult mai cuprinzătoare: Harry Potter, Marilyn Monroe, Cindy Crawford, Moş Crăciun, Elvis, PacMan, Charlie Chaplin, Dolly Parton sau Oliver Hardy, toţi au fost desenaţi din trei-patru caractere.

Mai mult, această evoluţie nu s-a limitat doar la asocierea unor stări sau personaje cu diferite simboluri alcătuite din caractere ASCII. Următorul pas a fost acela de transformare a acestor caractere în iconuri grafice. Astfel, simbolurile iniţiale :-), :-(au devenit 🙂, respectiv ☹. Iar cei care credeau că lucrurile se vor opri aici s-au înşelat amarnic. Treapta următoare a fost aceea de animare a emoticonurilor. De la feţe care se strâmbă sau se înverzesc, inimi care explodează sau floricele cântătoare, şi până la somnambuli sau bătăi între emoticonuri, toate au fost transpuse, doar limita imaginaţiei umane fiind bariera care ar putea opri dezvoltarea acestui fenomen. Şi o demonstraţie că aceasta nu prea are limite a fost ideea celor de la Yahoo de a asocia acestor feţe mai mult sau mai puţin zâmbăreţe, diferite sunete.

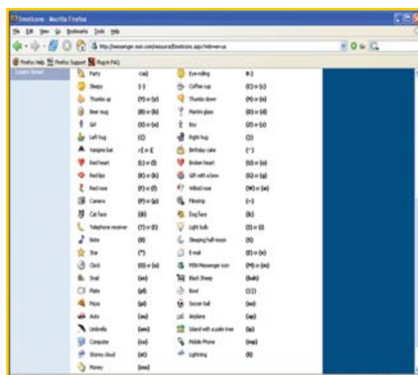
Ultima versiune de MSN Messenger îţi permite să-ţi creezi tu propriile emoticonuri din fişiere grafice existente.

Ce surpize, legate de aceste emoticonuri, ne rezervă viitorul, rămâne să constatăm singuri.

Emoticonuri... şi?

În 1993, editorul O'Reilly a redactat un dicţionar de 93 de pagini (autor David





Sanderson), intitulat "Smileys", şi care era dedicat prezentării emoticonurilor. Cam tot în aceeaşi perioadă, James Marshall, student al Universităţii din Maryland, a început să creeze un dicţionar online de emoticonuri cu mii de intrări. Poţi să accesezi acest dicţionar (actualizat ultima dată la 31.10.2003) la adresa **http://www.astro.umd.edu/~marshall/smileys.html**.

Fahlman spunea la un moment dat că această evoluţie a emoticonurilor are şi un aspect mai puţin benefic, şi anume faptul că, undeva, pe traseu, s-a cam pierdut din farmecul acestora. Nu mă îndoiesc că are într-un fel dreptate, însă evoluţia este un lucru inevitabil, cu care trebuie să ne obişnuim, fie că ne place sau nu.

Popularitatea şi diversitatea emoticonurilor este notorie, însă majoritatea utilizatorilor se limitează să utilizeze setul tradiţional, ca să-l numesc aşa. De ce? Există mai multe cauze, pe care le voi analiza în continuare.

În primul rând ar trebui să vedem care sunt locurile sau situaţiile în care se folosesc cel mai frecvent aceste emoticonuri. Cu siguranţă că acestea sunt forumurile de discuţii şi mesageria instantanee, IRC-ul; acestora li se mai alătură e-mailul, newsgroup-urile sau blog-urile.

Atunci când un program nu dispune de un set predefinit de emoticonuri (cum este mirc-ul de exemplu), utilizatorii se rezumă la a folosi doar acele secvenţe de caractere cunoscute de majoritatea celor care lucrează cât de cât cu calculatorul şi cu Internetul. Sunt convins că nu mulţi sunt cei care ar înţelege prea multe dintr-o frază de genul:

"Salut! Am vrut să-ţi spun câte ceva despre =):-) şi cum s-a întâlnit acesta cu 8(:-) şi tot au stat ei şi au discutat până a venit şi X:^) şi =:o{=, iar apoi au stat şi au petrecut până noaptea târziu..."?!

Ar fi aproape imposibil (sau ar trebui să fii maniac rău :-) ca să înveţi mii de emoticonuri, ca să nu mai pun la socoteală faptul că ai vorbi singur.

Şi pentru ca bietul utilizator să nu-şi consume potenţialul învăţând pe de rost nişte secvenţe hieroglifice, marile companii (Yahoo, Microsoft) s-au gândit să transforme aceste caractere în iconuri grafice, mult mai simplu de utilizat şi mult mai sugestive (parcă-l înţeleg acum puţin pe Fahlman când spunea că s-a pierdut ceva din farmecul iniţial...).

A fost nevoie de o simplă scânteie, şi imaginaţia unora a eclipsat până şi cele mai pretenţioase aşteptări...

Yahoo şi Hotmail messenger

Două dintre cele mai importante programe de comunicare prin Internet oferă clienţilor diferite facilităţi, printre care se numără şi emoticonurile. Fără să-mi pun o comparaţie între cele două, trebuie să recunosc că la acest capitol, cei de la Yahoo i-au "semnalizat" pe cei de la Microsoft, în primul rând prin introducerea emoticonurilor cu voce.

:@)	pig	:-L	frustrated
3:-O	cow	<):)	cowboy
:(|)	monkey	[-o<	praying
~:>	chicken	@-)	hypnotized
@};-	rose	$-)	money eyes
%%-	good luck	:-"	whistling
**==	flag	:^o	liar liar
(~~)	pumpkin	b-(	beat up
~o)	coffee	:)>-	peace
*-:)	idea	[-X	shame on you
8-X	skull	\:D/	dancing
=:)	alien 1	>:D<	hugs
>-)	alien 2		

Oricum, odată cu ultimele versiuni (6+), ambele companii şi-au îmbunătăţit setul de emoticonuri cu noi reprezentări grafice.

Hotmail Messenger

Trebuie să ştii că, pentru ca iconul grafic să-ţi apară pe monitor, va trebui să ai instalate ultimele versiuni ale programelor - le găseşti pe CD-urile revistei (normal, acest lucru este valabil şi pentru cei cărora le transmiţi un mesaj).

Yahoo Messenger

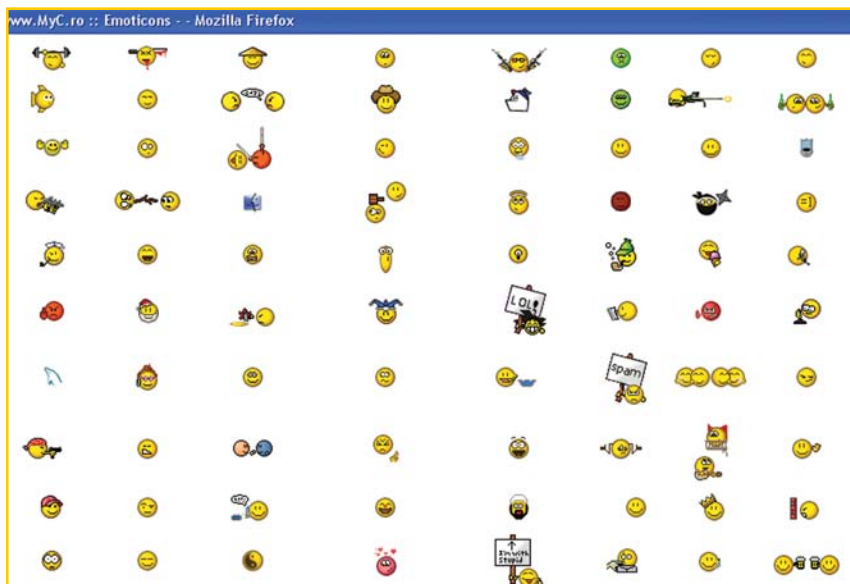
Ca şi în cazul MSN Messenger, şi Yahoo are câteva emoticonuri care nu apar în listă (din această cauză se numesc ascunse) şi pe care le poţi trimite tastând un şir de caractere.

Să nu fie de mirare faptul că, în contextul în care sunt atât de populare, se găsesc şi "duşmani" ai acestui mod de exprimare…?! Cu toate că există o vagă undă de adevăr trebuie să admit că ideile pe care se bazează "denigratorii" sunt destul de …bizare?!

Aceştia afirmă că emoticonurile încurajează lenevia în exprimare :), sau "durităţile" între utilizatori (…parcă e ceva mai simplu să dai clic pe un icon care reprezintă "degetul din mijloc", decât să-i aduci aminte interlocutorului de părinţii sau strămoşii acestuia :).

Indiferent de ce spun unii sau alţii, privită în ansamblu, problema este foarte clară: emoticonurile există şi nu cred că vor dispare prea curând! ■

Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro



[redacted]

[redacted]

Adevăr vs. Zvon magazinele IT

Problema achiziţionării unui sistem sau a unei componente hardware începe în magazin. Vorba aceea "planul de acasă nu se potriveşte cu cel din piaţă (în cazul nostru magazinul IT)".

În mod normal problema ar trebui să fie de la bun început acasă, însă primeşti în poştă un fluturaş de la un magazin IT, vizitezi situl magazinului IT, te decizi, pregăteşti din timp suma de bani pentru achiziţionarea sistemului sau a componentei respective şi te grăbeşti să ajungi la magazin să o cumperi.

Nu e vorba de speranţă, ci doar de un simplu troc în care dai banii şi primeşti produsul. Serios!?! Dai banii şi primeşti produsul chiar în magazinul tău IT preferat? Da, cel puţin aşa ar trebui să decurgă lucrurile într-o ţară normală sau occidentală sau fostă socialistă.

Dar...vom vedea pe parcursul acestui articol cum stă într-adevăr treaba?!

Magazinele de IT din România

"Pe alocuri", în magazinele româneşti de IT, personalul din magazinele respective este pregătit sau nu să ofere clientului un serviciu de calitate şi un ghid corespunzător! Şi aici mă refer în special la zicala adaptată "clientul nostru, pita noastră cea de toate zilele". Păi în momentul în care un client intră în magazin trebuie salutat, chiar



dacă unii uită acest elementar mod de-a convieţui în lumea modernă din România, însă din cauză că este emoţionat să-şi achiziţioneze ultimul produs IT pentru care a trudit ceva timp să strângă bănuţii necesar. După care urmează: "poftiţi, cu ce vă pot fi de folos?" Şi nu "ce vrei?" Sau pauză... nu se aude nimic din partea vânzătorului, de parcă ar intra fantome în magazin; şi nu e un vânzător care vinde cizme sau ciorapi, vinde produse IT, iertaţi-mă! Aici nu e piaţă, este un magazin în care se vinde tehnologie nu produse de larg consum, iar ca angajat al unui magazin de IT trebuie să ai o pregătire în domeniu, să ştii ce vinzi!

Achiziţionarea de componente

În România, achiziţionarea componentei dorite este practic imposibilă, trebuie să te mulţumeşti cu ce îţi oferă magazinele IT, nu cu ceea ce vezi în revistele de specialitate sau pe siturile vestice consacrate domeniului IT, pentru că, spre deosebire, în ţările vestice firma, respectivii vânzători fac tot posibilul şi în 90% din cazuri reuşesc să îţi ofere şi să-ţi vândă ceea ce doreşti!

Urmează un dialog interesant la un magazin IT din ţara noastră:

Clientul - Aş dori să cumpăr placă de bază EXXX seria EXXXX!

Vânzătorul - Nu mai avem aşa ceva!

Clientul - Tocmai ieri am primit de la magazinul dvs. o broşură în care era expusă şi pe deasupra scria disponibilă oricând din stocul magazinului!

Vânzătorul - Pauză….[vorbeşte la telefon, nu poate să-i răspundă clientului, se termină convorbirea…]

[...între timp apare cineva mai inteligent în magazin şi ascultă o parte din dialog]

Vânzătorul - V-am mai spus, s-a epuizat stocul, însă vă putem oferi un alt model asemănător, cum ar fi BXXX seria BXXX; este la fel de bună şi în urma testelor pe care le-am făcut noi este chiar mai bună decât EXXX!

Clientul - Hmm….Păi am citit în mai multe reviste de specialitate, m-am interesat pe situri IT care testează de peste 10 ani componente şi peste tot se sublinia clar, faptul că modelul pe care mi-l recomandaţi BXXX are ceva probleme! Cum îmi explicaţi aceasta?

Vânzătorul - Aaaa, reviste, situri de specialitate, eu cred că respectivii nici măcar nu au palpat acel produs, ceea ce aţi citit acolo sunt "vrăjeli". Chiar credeţi aşa ceva? Noi am asamblat sute de calculatoare cu placa BXXX şi nu am avut nici o problemă, ba chiar un lot de plăci EXXX a trebuit să îl returnăm la producător pentru că avea probleme serioase, şi din cauza acestuia clienţii au trebuit să aştepte o lună de zile până am primit alte plăci EXXX bune!

[se şopteşte din partea cealaltă a magazinului: vezi că putem aduce plăci EXXX pe săptămâna viitoare, poţi să-i ceri un avans la client]

Clientul - [rămas fără cuvinte…] totuşi aş prefera o placă EXXX dacă aţi putea aduce!

Vânzătorul - Ai noroc…Aaa, aveţi noroc tocmai am aflat că vă putem aduce placa EXXX pe săptămâna viitoare numai că trebuie să achitaţi un avans la casă.

Clientul - Mmm, ce bine… [clientul achită avansul şi revine peste o săptămână…]

……………………………………………
……………………………………………

Clientul - Bună ziua, am achitat acum o săptămână avansul pentru placa EXXX.

Vânzătorul - (acelaşi vânzător) Aaaa, da îmi amintesc, din păcate placa nu a sosit încă, vă rog să reveniţi mâine că sigur va fi aici!

Clientul - Mulţumesc [însă cu un gust amar…]

[a doua zi…]





Clientul - Bună ziua.

Vânzătorul - Ne pare rău, dar s-a epuizat stocul distribuitorul (de fapt singura bucată s-a vândut altcuiva, persoană care era "mare" prieten cu vânzătorul), însă am vrut să vă anunţăm, dar pentru că am aflat acest aspect abia la sfârşitul programului nu am mai putut.

Clientul - [este şocat] Dar…

Vânzătorul - Totuşi vă putem oferi placa BXXX pentru că încă mai avem o bucată pe stoc şi nu ştiu dacă luna aceasta mai primim plăci…

Clientul - [conştient că a achitat avansul pentru placă şi că trebuie să mai aştepte câteva săptămâni că poate are noroc, supărat, nu mai are răbdare şi cumpără placa cu toate că este una cu probleme, conform revistelor şi siturilor de specialitate] Daţi-mi placa BXXX, văd că altă alegere nu am!

Recomandări

În primul rând trebuie să aveţi răbdare înainte de a achiziţiona o componentă! Trebuie să vizitaţi mai multe magazine şi să fiţi pregătit tot timpul cu bani pentru a cumpăra respectiva componentă dacă o găsiţi în vreun magazin IT. În plus, nu vă recomand să ascultaţi părerea vânzătorului doar dacă ştiţi sigur că are cunoştinţe solide de hardware, că vizitează măcar la câteva zile siturile de specialitate şi citeşte lunar câteva reviste de informatică. Problema este că mulţi vânzători de IT ajung pe acele posturi din noroc sau au relaţii care îi ajută să ocupe acea funcţie! Să vinzi componente nu este uşor, şi în plus trebuie să fii în permanenţă la curent cu tot ce este nou (orice schimbare, scandal etc.) să nu te ia clientul pe nepregătite, domule vânzător! Trebuie uitată ideea: "eu sunt cel mai bun, ştiu tot şi de toate". Este imposibil să le ştii pe toate, indiferent de domeniu, mai ales că IT-ul (despre care discutăm) avansează în ziua de azi mai repede ca orice altă ramură!

Achiziţionarea de sisteme IT

Nu am să discut neapărat în acest mic capitol numai despre achiziţionarea de sisteme, am să vă povestesc două cazuri printre care unul în care un client a dorit să-şi achiziţioneze un PDA. Clientul ajuns la magazin, şi-a dezvăluit dorinţa de a achiziţiona un PDA Yxxxxx, vânzătorul l-a întrebat când doreşte să-l plătească, pe loc sau la sosirea lui? Clientul a plătit pe loc pentru a fi sigur că nu va cheltui banii până la sosirea PDA-ului, iar după plată şi primirea facturii şi chitanţei de rigoare, vânzătorul i-a spus că PDA-ul va ajunge în două trei săptămâni. Ceea ce, sincer, este cam mult; din câte ştiu eu, se pot parcurge 800 KM în mai puţin de 24 ore, nu mai vorbim de serviciile de curierat rapid din ziua de azi. Au trecut trei săptămâni şi clientul a fost sunat de către vânzător, spunându-i-se că nu mai poate aduce PDA-ul şi că îi va înapoia banii. Nici măcar nu l-a întrebat dacă poate să-i ofere alt model, ci pur şi simplu i-a spus direct că îi dă banii înapoi. Clientul, nervos după acest incident, a dat în judecată firma cu pricina şi normal că la sediul firmei a sosit citaţia… Firma l-a contactat pe client şi nu ştiu cum s-a întâmplat, dar dispozitivul a ajuns într-o săptămână! Sincer, eu nu mai înţeleg nimic! Probabil, acesta este noul mod de a cumpăra produse din magazinele IT din România. Plăteşti avansul pentru produsul pe care vrei să-l cumperi şi dai în judecată firma… Şi brusc apare produsul care, deja, a fost plătit. Însă, nesimţirea atinge cote şi mai mari; întâmplarea următoare pare ireală, însă am avut parte de ea şi a fost şocant. Ce s-a întâmplat? Un prieten dorea neapărat să-şi cumpere un sistem mai deosebit. După câteva ore de discuţii, alegerea sistemului, a monitorului, a ales sistemul potrivit pentru banii şi necesităţile lui. Ajungem la magazin, îi explicăm vânzătorului ce dorim, sunt plăcut impresionat că au totul pe stoc, nu este nici o problemă, numai că în loc de monitorul pe care îl dorim, vânzătorul ne oferă un altul. Monitorul Sxxxxxx pe care îl doream noi, era pe stoc (chiar în faţa noastră, expus!),



numai că vânzătorul ne-a explicat că monitorul Axx este mai bun şi că nu are rost să-l cumpărăm pe cel Sxxxxxx. Staţi un pic, noi am cerut monitorul Sxxxxxx, îl aveţi pe stoc care e problema, de ce nu ni-l puteţi vinde? Păi nu este nici o problemă, însă eu ca şi vânzător care îmi cunosc meseria vă recomand monitorul Axx. După ce am discutat vreo oră cu vânzătorul şi ne-am enervat, ne-a vândut monitorul care era pe stoc şi pe care l-am dorit iniţial. Mai simplu spus, mergi în magazine, vrei să cumperi produsul x şi ţi se oferă produsul y, că vezi doamne, e mai bun, dar ţie îţi place produsul x şi parcă am fi căţei care latră aiurea şi pe deasupra trebuie să şi plătim. Eu nu cred că este normal să întâlnim astfel de situaţii. Şi să îţi mai vină pofta să mai cumperi ceva dintr-un magazin în care ai fost tratat astfel!

Recomandări

Trebuie să fii pregătit de acasă (psihic) cu mai multe liste de sisteme care se pot înlocui pe parcurs sau componente (din respectivul sistem) care se pot înlocui, că altfel înnebuneşti lângă vânzător dacă îţi spune că nu are componenta pe care o vrei. Tot aşa, ca în cazul componentelor, e bine să consulţi mai multe magazine, chiar să achiziţionezi componentele dorite de la mai multe magazine (nu de la unul singur) dacă este necesar. După cum aţi văzut, vânzătorul doreşte să "scape" de ceea ce se vinde mai puţin sau de produsele care au un adaos mai mare sau, pur şi simplu, dacă nu mai dispun de respectivul produs pe stoc, să evite refuzarea clientului! Trebuie să aveţi grijă să nu deveniţi victima vânzătorului! Cum s-ar zice, "puneţi piciorul în prag"!

Respectul şi ghidarea clientului în magazinele IT din România

Achiziţia sau inchiziţia clientului de către vânzător! După cum aţi văzut, ceea ce se întâmplă în magazinele IT din România este de domeniul “fantasticului“, şi nu putem decât să ne plângem unii altora pentru că îndreptarea situaţiei se poate face numai prin ameninţări, de parcă n-am avea bani să cumpărăm produsul şi am intra magazin cu gândul să-l furăm. Să fim serioşi, vânzătorul trebuie să respecte clientul şi să-i îndeplinească acestuia dorinţa prin orice mijloc; astfel, toată lumea are de câştigat. În plus, companiile nu ar trebui să aibă voie să expună pe rafturile magazinelor lor “cutii goale“. Adică, văd un produs care îmi place, vreau să-l cumpăr şi mi se spune că respectiva cutie este goală şi poate că vor primi săptămâna viitoare respectivul produs. Penibil. Domnule patron, problema este că clientul îşi va pierde încrederea în magazinul dvs. şi astfel pierdeţi zece clienţi pentru o acţiune neinspirată, iar pentru una bună câştigaţi un singur client, aşa că, gândiţi-vă de două ori ce vânzători angajaţi!

Rate chiar în magazin fără acte! Primeşti produsul IT preferat pe loc!

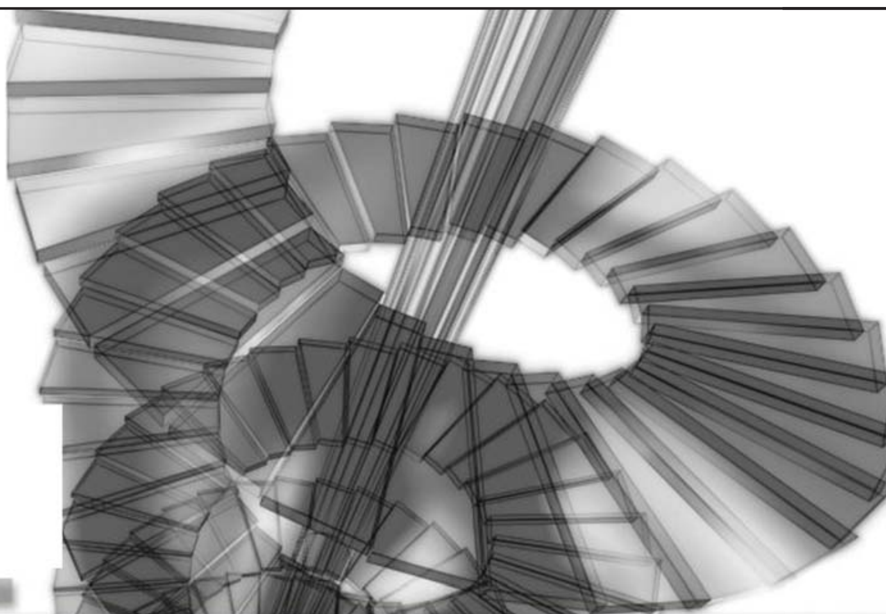
De multe ori m-am confruntat cu astfel de reclame, impropriu spus reclame. De fapt , când suni constaţi că îţi trebuie multe acte care sunt destul de greu de procurat. Problema este că vânzătorul nu îţi spune despre acele acte decât când ajungi în magazin, şi în astfel de situaţii pur şi simplu am renunţat să mai cumpăr respectivul produs! Nu ştiu, dar câteodată am impresia că unele persoane nu şi-au ales profesia potrivită şi din păcate constat că acesta este adevărul! Probabil peste zece ani nu ne vom mai confrunta cu aceste situaţii, sau poate magazinele de IT vor lua o atitudine mai serioasă după ce vor citi acest articol sau altele de acest gen!

Magazine serioase de IT sau mai bine spus cele aprovizionate corespunzător

Românul este sărac! Da, aşa este omul de rând din România, este sărac de abia supravieţuieşte de la o zi la alta! Dar ce se întâmplă cu patronii magazinelor IT? Ei oricum vând produse chiar dacă tu intri şi nu găseşti nimic pe placul tău şi normal, nu cumperi nimic. Şi aşa merge perfect magazinul celui care nu se ocupă prea mult de el pentru că este mulţumit de situaţie. Acest lucru nu mă încântă deloc, patronul magazinului IT ar trebui să fie acea persoană care lucrează mai mult şi satisface toate persoanele care intră pe uşa magazinului, e drastic cu vânzătorii, vânzători care ar trebui să respecte clientul fie el bogat sau sărac! Patronul ar trebui să fie conştient că prin neaprovizionarea suficientă cu produse a magazinului va pierde foarte mult, şi va putea pierde tot terenul câştigat în dauna unui magazin mai mic ca al lui, însă mai bine aprovizionat. Ştiu că aprovizionarea înseamnă bani şi că nu este uşor, ca patron, să investeşti în stocuri, dar din moment ce unele magazine reuşesc să îndeplinească cu brio aprovizionarea magazinului şi respectarea termenelor de plată de ce să nu reuşească şi restul magazinelor IT ?!? Ideea este că, dacă în 2007 vom fi acceptaţi în Uniunea Europeană, firmele mici şi mijlocii nu vor mai putea face faţă cerinţelor aprige din vest, pentru că vor intra pe piaţa românească companii străine care au putere financiară şi pot satisface orice client din momentul intrării acestuia pe uşa magazinului IT. Şi este păcat, pentru că banii se vor duce în buzunarul patronilor din vest, nu al celor din România. ■

Dorel Puchianu jr.
dorel@myc.ro





Primii paşi în Linux

Introducere

Prin decembrie 2003, după ce vreo două luni citisem felurite opinii despre Linux, profitând de perioada vacanţelor, am împrumutat un calculator "de probe", ca să nu vorbesc de cel aflat la facultate şi am pornit pe drumul testelor. Cu ceva experienţă în instalarea feluritelor versiuni MAC OS, de care am mai scris în MyC, plus ceva experienţă cu Windows, mi s-a părut suficient pentru un asemenea pas. Precizez că testele mele aveau în vedere, mai ales, comportamentul distribuţiilor Linux în studierea limbilor străine, în primul rând căutam un răspuns la întrebarea dacă lucrul cu textele multinaţionale, unde eu şi colegii mei folosim în mod curent româna şi felurite limbi, mai ales limbi slave, dar uneori şi greaca ori slava veche bisericească, este mai uşor sau mai greu în Linux în raport cu Windows (de MAC OS nu mai vorbesc, acolo mă simt acasă!).

Rândurile de mai jos nu vor fi, desigur, axate pe o temă aşa de restrânsă cum ar fi textele în limbi slave ci, mai ales, în ce măsură distribuţiile Linux pot fi o alternativă la uzualul Windows, cu ce costuri (sunt costuri şi costuri, unde licenţa de soft este doar o componentă), dacă pot acoperi nevoi curente şi, evident, cum se comportă în cazul limbii române. Chestiunile legate de comportamentul procesoarelor de text şi de aplicaţiile DTP ar trebui discutate cu altă ocazie.

Linux pe scurt

Tendinţa evidentă din ultimul timp este ca interfaţa distribuţiilor Linux "să semene cât mai mult cu Windows" ceea ce, în limbaj linuxist, se transpune în prezenţa a două



Conectiva Linux


SUSE Linux



Fedora

interfeţe grafice curente: KDE şi Gnome (multe distribuţii Linux le includ pe ambele), plus alte variante "mai reci". Este discutabil dacă decizia de a construi interfeţe "cât mai Windows-like" a fost bună sau nu. Logica a fost şi este de a folosi o interfaţă cât mai prietenoasă, nu prea departe de ceea ce este curent în Windows. Desigur, orice sistem de operare, MAC OS, Linux sau Windows, are - până la urmă - o interfaţă intuitivă, cu puncte comune. În fond, dacă mai ţii minte, toate interfeţele actuale au pornit de la MAC OS 5-6, adică de la interfaţa mac-urilor la începutul anilor '90.

Interfaţa "Windows-like" poate fi însă şi păcălitoare, deoarece, după primele clicuri, orice utilizator îşi să seama imediat că, în ciuda aparenţelor, Linux nu seamănă deloc cu Windows: ierarhia fişierelor este alta, la instalare mesajele nu seamănă deloc cu cele de la instalarea Windows, terminologia este adesea diferită, numele aplicaţiilor sunt altele etc. Una peste alta, Linux aduce, mai degrabă, cu MAC OS X, ambele fiind derivate ale acelui Unix de bază de la care au pornit atât Linux, cât şi MAC OS X.

Precizez, de la bun început, că multe distribuţii Linux se instalează deosebit de uşor, multe chiar mai uşor decât s-ar aştepta nou-veniţii, ca atare - dacă se porneşte la drum precaut şi cu răbdare - succesul va fi cert. Mă grăbesc însă să adaug detaliul că există extrem de multe distribuţii Linux, dintre care vreo 15 uzuale şi uşor de procurat. Evident, nu le-am putut testa pe toate, ci "doar" vreo zece, ceea ce este suficient.

E de semnalat faptul că Linux este un termen generic ce ascunde numeroase distribuţii ale unui sistem de operare (operating system sau OS) bazate pe filozofia open source, cu alte cuvinte, surse gratuite. Ca atare, Linux este adesea complet gratuit, parţial gratuit sau numai comercial. Din fericire, poţi instala numeroase distribuţii complet gratuite, cu sute şi sute de aplicaţii de asemenea gratuite. Dacă vei dori un fel de semi-gratuitate, te poţi înscrie în diverse cluburi de utilizatori avansaţi contra unei taxe anuale de, să zicem, 30 USD (ceea ce nu este, desigur, mult - deşi conotaţia lui mult este diferită pentru buzunarul unui român faţă de buzunarul unui american sau unui francez, dar asta este o altă poveste). Există şi distribuţii Linux exclusiv comerciale, cum ar fi Linspire sau distribuţii gratuite "lite" (Xandros, Libranet, Lycoris), dar comerciale dacă îţi place versiunea respectivă şi vrei să fii înregistrat.

Al doilea pas în Linux, decisiv, este să alegi o distribuţie adecvată, ceea ce pentru un începător înseamnă, întotdeauna: să se instaleze uşor, să detecteze automat partiţia Windows, să ofere aplicaţii diverse, să se conecteze uşor în reţea, să ofere acces rapid şi uşor la Internet şi la e-mail etc. Din fericire, aici lucrurile sunt simple: mai toate distribuţiile Linux sunt uşor de instalat, toate - din câte am testat - detectează automat partiţia Windows (unele şi o altă partiţie cu alt Linux), oferă o sumedenie de aplicaţii uzuale sau specializate etc.

Al treilea pas este să faci rost de acel CD sau de acele CD-uri cu distribuţia Linux, măcar una. Aici sunt două variante:

1. dacă ai o conexiune Internet suficient de rapidă, descarci distribuţiile în format iso, după care faci o "copie oarbă" a imaginii cu un inscriptor de CD; poţi face acest lucru de pe situl **www.linuxiso.org**, **www.linux.org**, **http://gd.tuwien.ac.at/opsys/linux/ etc**.

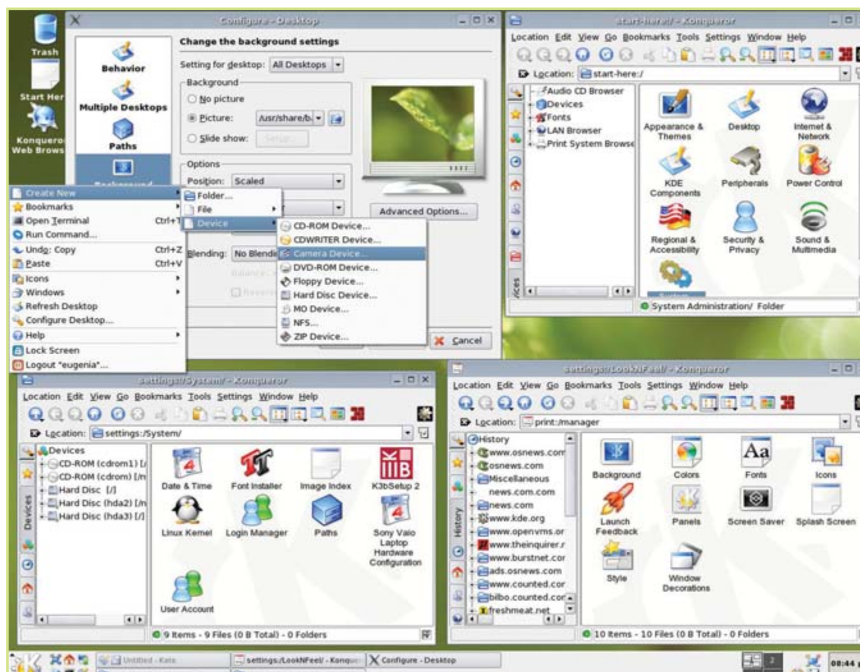
2. cumperi, contra unor sume modice, acea distribuţie sau acele distribuţii care te interesează, caz în care plăteşti suportul, transportul şi cheltuiala gravării. Altfel spus, cu sume cuprinse între 40.000 şi 200.000 de lei faci rost de o distribuţie pe un CD până la 5-7 CD-uri (SuSE sau Debian "pur"). Utilizatorii din România pot comanda contra ramburs de pe situl **www.linux-cd.ro**.

Multe distribuţii uzuale, cum ar fi Mandrake sau Conectiva, au 3-4 CD-uri, altele 5 (SuSE), Debian are 7 CD-uri. SuSE Personal are 1 CD, la fel Xandros ori Lycoris (versiunile gratuite).

Instalez Linux: teoria

Cum ziceam, probabil că instalarea unui Linux va fi prietenoasă şi nu te va dezamăgi. Totuşi, nu toate distribuţiile ("distros") sunt la fel de prietenoase la instalare, deci primul pas ar trebui făcut cu ceva realmente uşor de instalat şi de configurat. Deşi este ingrat să fac o ierarhie, riscând să fiu drept cu unii şi nedrept cu alţii, pentru primul pas în Linux distribuţii precum Mandrake, Lycoris, Xandros ori Conectiva mi se par cele mai recomandabile. SuSE se instalează mai încet, dar nu dificil, şi se configurează ceva mai greu, dar nu descurajant. Este, până la urmă, o distribuţie de referinţă, din toamna anului 2003 sub egida


Un desktop Gnome



KDE 3.3 - un alt mediu desktop din Linux

companiei Novell. Eu n-aş începe însă cu SuSE, poate...

Primul lucru care trebuie reţinut este că Linux numeşte partiţiile altfel decât Windows. Astfel, dacă ai 3 partiţii care în Windows se vor numi C, D şi E, în Linux ele vor fi hda1, hda 5 şi hda6. Acest salt de la hda1 la hda5 se datorează partiţiilor logice, neafişate în mod uzual. Dacă ai două discuri fizice, prima partiţie de pe al doilea disc va fi hdb1 etc.

Al doilea lucru de ştiut este că ierarhia fişierelor porneşte, pe partiţia unde se instalează Linux, de la simbolul /, ceea ce se traduce prin "de aici încep să curgă fişierele Linux". Ca atare, când formatezi o partiţie, ţi se va cere să alegi, mai întâi, unde pui /, cu alte vorbe pe ce partiţie se va instala Linux. Este aşa-numitul mount point, adesea tradus - după părerea mea eronat - prin "punct de montare"; mai corect, cred eu, ar fi "punct de pornire" sau "punct de start" (mount aici nu înseamnă "montare, a monta", ci "urcare, a urca", aşadar "de acolo porneşte/urcă sistemul").

Al treilea lucru de ştiut: la formatare va trebui să alegi o partiţie swap, nu absolut necesară, dar recomandabilă: acolo se stochează fişierele temporare care, altfel, ar încărca inutil memoria. Regula este ca partiţia swap "să aibă cel puţin cât memoria RAM", deci dacă ai 128 MRAM, alocă vreo 150-200 MB acestei partiţii. Nu trebuie nici să exagerezi, alocând prea mult partiţiei swap.

Asemenea detalii sunt importante dacă vei dori să ai sub control întregul proces al instalării, altfel toate distribuţiile Linux au acum un installer automat care îţi propune o anume configuraţie detectată. În afara situaţiilor când ai un calculator mai vechi şi cu un disc dur de până la 4 GB, pe care nu încape mai mult de un singur sistem de operare, în mod firesc vei dori să instalezi Linux alături de Windows, iar la pornire să alegi sistemul de operare dorit. Este, de altfel, ceea ce recomand şi eu, cel puţin la început. Dacă ulterior te-ai obişnuit cu comportamentul unei distribuţii Linux, vei putea renunţa la Windows oricând după aceea.

Reţine totuşi că, lăsând installer-ul să-ţi propună varianta optimă de formatare şi de instalare, acesta va face, până la urmă, trei partiţii:

a. numitul /, adică mount point, unde va instala sistemul de operare;

b. /Home, ceea ce ar fi echivalentul dosarului Documents and Settings din Windows XP, adică acel loc de pe hard unde se stochează documentele şi setările tale, pe care va trebui să le salvezi periodic; teoria Linux spune că /Home se recomandă a fi pe altă partiţie, diferită de /.

c. swap.

Tradus în limbaj trivial, aceasta înseamnă că, pentru a evita ştergerea accidentală a documentelor din Home, un Linux va face o partiţie separată, aşadar nu va pune Home la un loc cu restul sistemului de operare. Precizez că acest lucru nu este necesar. Dacă vei dori o instalare Expert (să nu vă sperie cuvântul), trebuie să alegi doar partiţia dorită şi, recomandabil, să faci aici şi ceva loc pentru swap.

Pentru a avea o idee de cât spaţiu pe disc ocupă un Linux-distro, află că - în majoritatea covârşitoare a situaţiilor uzuale - se vor "mânca" între 1,3 şi 1,7 GB, ceea ce înseamnă: sistemul de operare de bază (Linux base), cel puţin o interfaţă grafică (KDE sau Gnome, adesea ambele plus altele mai puţin populare, mai "reci"), un set complet de aplicaţii pornind de la OpenOffice (versiunea open source a lui Star Office creat de Sun Microsystems), eventual KOffice (ca alternativă Office),



Linspire 4.5 (fostul "Lindows")

aplicaţii de Internet, e-mail, grafice şi tot felul de utilitare dintre cele mai diverse. În plus, vei putea instala ulterior alte sute şi mii de aplicaţii. În general, lasă installer-ul să instaleze ce doreşte el, vei putea adăuga ulterior tot ceea ce doreşti, fie şi din curiozitate.

Nu uita totuşi că, după instalare, vei avea nevoie de spaţiu pe disc nu doar pentru alte aplicaţii, ci şi pentru documentele tale. Aşadar, dacă ai un calculator mai vechi, cu un hard de 4 GB, luând în calcul circa 2 GB pentru instalarea sistemului + 300 MB pentru swap şi încă ceva pentru creaţiile tale, vei constata că loc pentru Windows nu prea mai este, decât dacă îndeşi la refuz discul cu două sisteme de operare.

Dacă ai un hard de, să zicem, 10 GB, este loc suficient pentru cele două sisteme de operare, chiar dacă foloseşti intens fişiere grafice, pe care le vei putea salva periodic pe CD-uri gravabile.

Instalez Linux: practica

Dar să pornim la drum cu următoarele scenarii: (1) Linux pe tot discul dur: metodă recomandată dacă ai un disc dur de până la 4 GB; (2) Linux alături de Windows, pe două partiţii diferite, pe un disc dur de 10 GB (sau mai mult).

Primul lucru este să setezi în BIOS, dacă nu ai făcut-o deja, ca prima opţiune de boot să fie de pe CD. Acest lucru se face imediat după pornire, de regulă apăsând tasta Del; tasta pentru această setare se afişează după câteva secunde de la pornire.



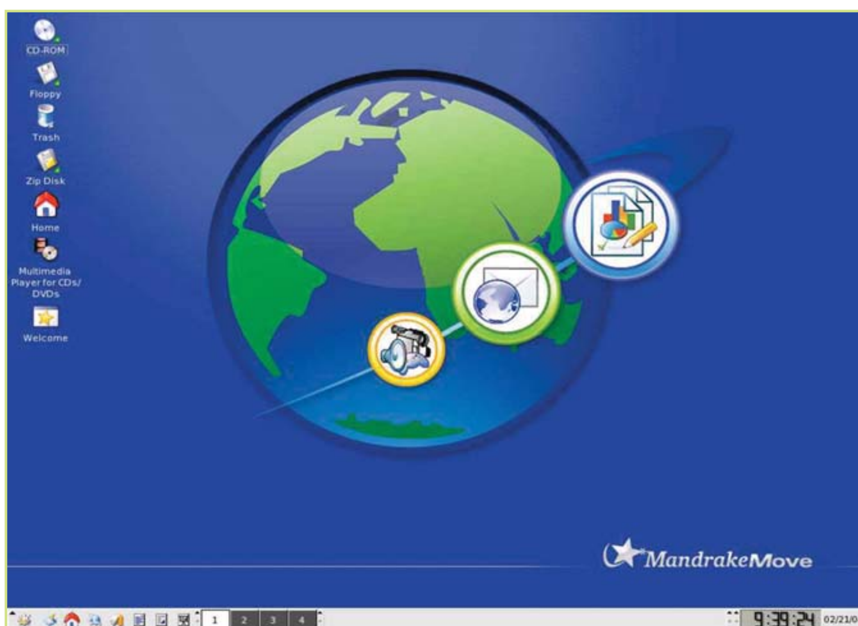
Un Linux tridimensional - Sun looking Glass

(1) Linux pe tot discul

Este o situaţie posibilă, prin care am trecut şi eu în cazul amărâtului de calculator de la facultate, vechi de vreo 9 ani şi ceva îmbunătăţit acum vreo 6 ani. Deci, dacă discul nu are mai mult de 4 GB, atunci este singura soluţie raţională. În acest caz, nu ai prea multe de făcut decât să laşi installer-ul să propună cea mai bună instalare. Întrebarea pe care o vei pune va fi, desigur, "ce Linux să aleg"?

Fie că descarci un iso cu Linux-ul dorit, dacă ai o conexiune Internet suficient de rapidă, după care îl inscripţionezi pe un CD (de la una din adresele amintite mai sus sau de la altele pe care le vei descoperi), fie că îţi vei comanda prin poştă distribuţia, pentru primii paşi în Linux trebuie ceva uşor de instalat şi de configurat. Aici se pot cita distribuţiile Xandros 2 (Open distribution, 1 CD), Lycoris (update 3, 1 CD), Mandrake 9 sau 10 (3-4 CD-uri), Conectiva (o distribuţie braziliană, cu opţiuni de interfaţă în limbile engleză, portugheză şi spaniolă; 3 CD-uri, dar numai primul este imperativ, pe celelalte două sunt aplicaţii suplimentare pe care le poţi instala ulterior), SuSE 9.x (1 CD versiunea Personal, 5 Cd-uri versiunea completă); Lycoris (1 CD)...

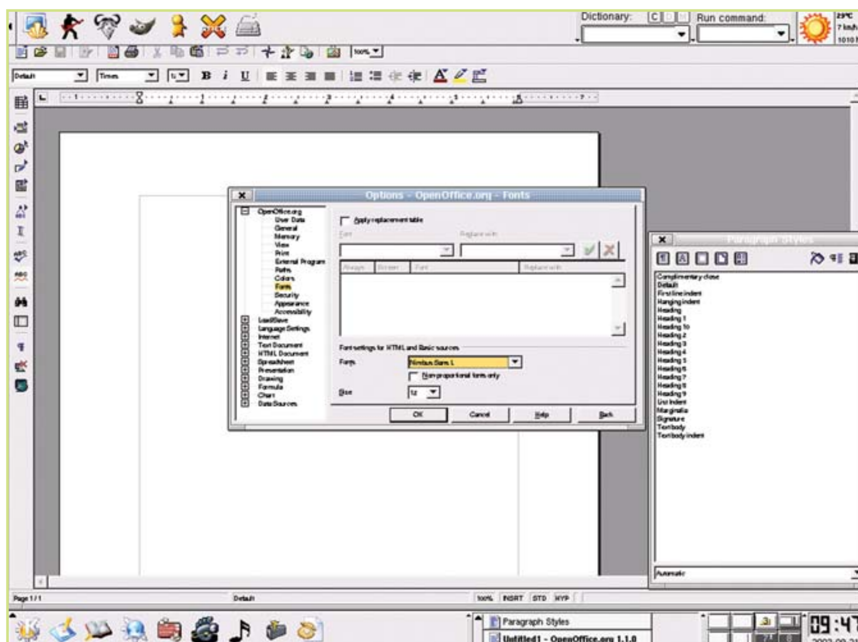
Mandrake este adesea recomandat începătorilor. Mie nu mi-a plăcut foarte mult, mai ales datorită faptului că, după instalare (care este deosebit de prietenoasă, iar configurarea într-adevăr uşoară), devine adesea instabil. Eu ţi-aş recomanda distribuţia braziliană Conectiva, relativ puţin comentată, dar extrem de prietenoasă la instalare (ca şi Mandrake), cu un set complet şi coerent de claviaturi naţionale (româna are acolo trei). SuSE 9.1 ar fi a doua mea recomandare, iar Xandros 2 ar fi a treia. Evident, gusturile pot diferi, iar dacă te afli în preajma unui linuxist mai vechi, s-ar putea să aibă alte păreri.



Mandrake Linux

(2) Linux alături de Windows

Este varianta optimă, pe care o recomand. Condiţia este un disc de minimum 10 GB, care să permită nu numai instalarea



O suită office gratuită - OpenOffice

a două sisteme de operare, ci şi - desigur - spaţiu suficient pentru stocarea de fişiere.

Primul pas este pregătirea partiţiilor, dacă acestea nu există deja. Ca atare, la un disc de 10 GB, eu aş recomanda 3-4 GB pentru Windows, alţi 3-4 GB pentru Linux, şi o a treia partiţie pentru backup şi/sau pentru salvarea fişierelor (din păcate, această partiţie nu poate fi şi `/Home` pentru Linux şi backup pentru Windows); nu uita, chiar acum, să laşi vreo 200-300 MB pentru swap. Dacă partiţiile sunt deja făcute, partiţia swap se poate crea ulterior, "decupând" o bucăţică odată cu instalarea Linux-ului.

La un disc mai mare, partiţiile pot fi adaptate la 5+5+10 sau orice altă combinaţie care să ţină seama, cum spuneam, că o distribuţie Linux tipică ocupă între 1,3 şi 1,7 GB.

Dacă această etapă este trecută cu bine, mai întâi instalează Windows (dacă nu e deja instalat). După instalarea Windows-ului, începe - de fapt - lucrul cu Linux. Toate distribuţiile Linux pe care le-am instalat detectează automat partiţia cu Windows, iar la pornire apar opţiunile de boot în Linux (apare totdeauna primul), în Windows precum şi alte una-două opţiuni pentru optimizări de sistem.

În funcţie de distribuţia aleasă, după câteva secunde de la boot-area de pe CD, apare o interfaţă grafică care, pas cu pas, te va conduce spre instalarea sistemului. Libranet va avea o afişare text (în stil Debian "pur"), deci mai puţin prietenoasă, celelalte distribuţii vor avea o instalare deosebit de uşoară, mai uşoară şi mai prietenoasă chiar decât a Windows-ului.

Cum ziceam, Linux-ul "vede" altfel partiţiile, mai precis le numeşte altfel, aşadar: partiţiile care în Windows vor apărea C, D şi E (dacă ai trei partiţii), în Linux vor apărea hda 1, hda2 şi hda3 respectiv. Aşadar, dacă Windows este instalat pe C, adică pe hda1, de această partiţie nu te vei atinge. Dacă te-ai decis să pui Linux-ul pe D, adică pe hda2, lăsând partiţia E (adică hda3) pentru backup, atunci va trebui să aloci din hda2 cei vreo 200-300 MB pentru swap, iar restul pentru / (cum ziceam, prin / se înţelege partiţia pentru sistem). Acest lucru se face la instalare, cu interfaţa grafică (eventual în mod text, în cazul Libranet-ului).

Unele distribuţii Linux permit să alegi doar partiţia cu pricina (ziceam D = hda2), urmând ca installer-ul să-şi facă singur alocarea pentru swap. Oricum, dacă vei alege instalarea în mod Expert (nu trebuie să te sperie cuvântul, înseamnă - pur şi simplu - că vrei să controlezi felul în care se va instala sistemul), va trebui să duci la capăt "manual" toate aceste setări.

Aşadar, dacă ai ales instalarea pe D = hda2, vei face mai întâi decuparea unei mici porţiuni swap din această partiţie, apoi vei alege ce a rămas pentru /, care va trebui formatat. Ultimele distribuţii Linux propun formatare în ext3 (care înlocuieşte vechiul format ext2) sau ReiserFS (Reiser File System). Deci, vei alege hda2 pentru /, formatat ext3 sau Reiser (recomandate) şi un swap. După aceşti paşi, Linux va renumerota partiţiile, iar în cazul dat, swap va deveni ultima partiţie hda4 adică: C (unde e Windows) = hda1; D = hda2 (unde va fi /, adică Linux-ul); E (pentru backup, cum propuneam) = hda3; linux swap, decupat din hda4, va deveni hda7.

Nu trebuie să ţii minte toate aceste detalii. Esenţial este să nu uiţi unde ai instalat Windows, pentru a nu-l şterge din greşeală. Toţi recomandă, eu inclusiv, să pui Windows pe prima partiţie (adică pe C = hda1). În continuare, nu este esenţial dacă pui Linux pe D = hda2 sau pe E = hda3.

Următorul pas este să fii de acord cu aceste setări, va apărea un avertisment că se va porni formatarea şi că se pot pierde date, iar - după confirmare - va porni instalarea. În mod uzual, durata instalării depinde de viteza calculatorului. De exemplu, pe un HP Vectra din anul 2000, cel mai repede a mers instalarea Xandros-ului şi a Libranet-ului. Remarc că Libranet şi alte câteva distribuţii Linux fac o instalare în două etape: mai întâi pun sistemul de bază minimal, în jur de 100 MB, apoi cer restartare pentru a instala interfaţa grafică şi toate celelalte aplicaţii. Mandrake, Conectiva, Lycoris şi mai toate celelalte uzuale nu cer însă aşa ceva. În acest timp, poţi bea o cafea, este bine însă să fii prin preajmă, deoarece în partea finală a instalării se fac, de obicei, setările de reţea şi de utilizator. Unele distribuţii fac aceste setări la început Mai ales dacă eşti undeva cu un proxy, este bine să faci toate aceste setări acum, pentru a evita bătăi de cap ulterioare.

Orice Linux îţi va mai cere, fie la începutul, fie la sfârşitul instalării:

- Parola de root, adică parola de administrare absolută a sistemului ("rădăcina" utilizatorilor; Mandrake nu o cere imperativ, dar este bine să o pui.

- Un utilizator (user) cel puţin, altul decât root; poţi pune oricâţi utilizatori doreşti, dacă se preferă confidenţialitatea datelor.

- Setări ale monitorului, ale mouse-ului (SuSE, de pildă, nu mi-a detectat automat mouse-ul), ale imprimantei etc. Este bine ca cel puţin setarea monitorului şi a mouse-ului (dacă nu e detectat automat) să o faci acum, inclusiv apăsând butonul Test, pentru a evita neplăcerea ca, după instalare, să nu vezi nimic pe ecran sau să vezi linii mişcătoare ori să constaţi că nu merge mouse-ul.

- Setările de reţea şi, eventual, actualizări ale sistemului, dacă eşti conectat la Internet.

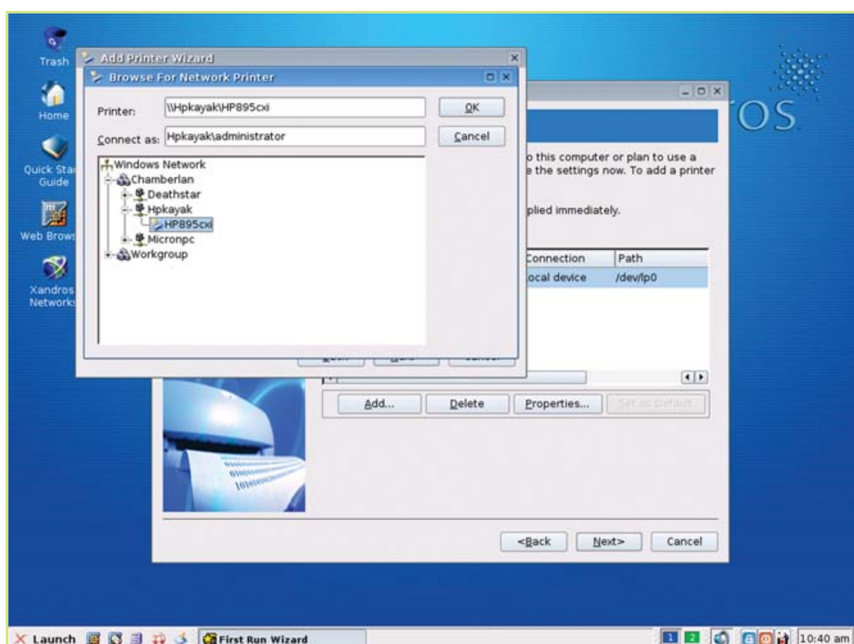
De ce Linux?

Linux este recomandabil, în orice caz nu se comportă mai rău decât Windows, într-o serie de situaţii precum: procesare uzuală de text cu OpenOffice şi/sau KOffice (adică ceea ce se face cu MS Office), procesare de imagini cu Gimp, DTP de nivel mediu cu Scribus, acces la Internet (sunt vreo patru browsere uzuale), e-mail, inscripţionare de CD-uri etc. Un avantaj important al Linux-ului constă în faptul că nu e, cel puţin deocamdată, sensibil la viruşi, ca atare accesarea Internetului şi a poştei electronice din Linux conferă un plus de linişte.

Un domeniu unde Linux ar trebui implementat gradual este reprezentat de instituţiile publice (primării, prefecturi, consilii locale şi judeţene, ministere şi alte agenţii guvernamentale etc.), după modelul deja experimentat în alte ţări, unde guvernele şi administraţiile locale au deschis deja proiecte ample şi ambiţioase. Proiectul LinEx (o distribuţie spaniolă), de exemplu, a pornit din regiunea Extremadura, una dintre cele mai sărace ale Spaniei, şi a fost un succes cert, având acum peste 100.000 de utilizatori, iar numărul este în creştere. Dat fiind faptul că majoritatea covârşitoare a instituţiilor menţionate mai sus folosesc fişiere uzuale în format .doc, .rtf sau .xls, atunci implementarea unor distribuţii Linux Desktop ar fi bine venită, cel puţin prin economiile ce s-ar realiza prin folosirea soft-ului gratuit. La nivel naţional, ar putea fi economii de sute de milioane de dolari. Nu mai amintesc de servere, unde Linux s-a instalat deja confortabil şi avansează într-un ritm destul de rapid, inclusiv în România.

În şcoli există de asemenea oportunitatea implementării graduale a Linux-ului, mai ales că - în acest fel - noile generaţii ar avea acces la un sistem de operare alternativ, în continuă dezvoltare. Este regretabil că, din sondajele mele (poate nerelevante), implementarea Linux-ului în şcoli bate pasul pe loc, deşi există deja modele bine conturate, experimentate recent în câteva ţări membre ale Uniunii Europene.

Practic, în şcolile din România, multe deja dotate cu calculatoare, adesea de ultimă generaţie, implementarea Linux-ului se poate face, pur şi simplu, într-o zi! Cum o şcoală dintr-un mare oraş are acum zeci de calculatoare, ar fi locul să se instaleze câteva distribuţii Linux, pe care elevii să le folosească alternativ.



Xandros 2.0 - o alternativă gratuită la Windows

Programul COSPA a alocat deja circa 2,3 miliarde de euro dezvoltării soft-ului gratuit. Din informaţiile mele, România nu s-a implicat deloc în acest proiect, decât poate ca iniţiativă privată, de observator (cum este şi autorul acestor rânduri).

Perspective

Interfeţele uzuale KDE şi Gnome din Linux au pornit de la premisa că trebuie să semene cât mai mult cu Windows. Aprecierea s-a dovedit incorectă, dacă nu de-a dreptul naivă: utilizatorii de Windows au rămas lipiţi de Windows, iar adepţii Linux - în număr tot mai mare - nu au fost în nici un fel influenţaţi de interfaţa stil Windows, ba chiar se simt jenaţi că nimeni n-a fost în stare să ofere altceva decât o clonă Windows. Aş risca, mai degrabă, afirmaţia că o interfaţă originală, cât mai diferită de Windows, dar intuitivă, plăcută, ar fi un impuls spre răspândirea mai rapidă a Linux-ului. În acest context se vobeşte zvonistic de interfaţa Aqua a lui Apple care să fie transferată şi pe Linux. După părerea mea, acest lucru nu poate fi posibil fără a modifica arhitectura Linux, inutil de complicată pentru un utilizator standard, neinteresat - cu siguranţă - de dosare precum lib, var, etc... sub care va găsi alte mii de dosare şi de fişiere cu nume ciudate. Nu va găsi însă dosare ce i-ar fi fost familiare, precum Applications, Programs, System etc.

Trecând peste aceste neajunsuri, Linux oferă deja soluţii ieftine, suficient de prietenoase, adesea inovatoare, care pot fi rapid implementate în numeroase instituţii cu costuri minime. Bănuiesc faptul că, în anul 2005, se va ajunge la o fuziune graduală cu interfaţa grafică Aqua (Apple), poate şi implementarea interfeţei Looking Glass (Sun), aflată acum în teste. Este posibil ca tot în anul 2005 Apple să reuşească portarea interfeţei Aqua şi pe PC-urile Intel. Dat fiind faptul că Darwin este, în fond, tot un soi de Linux, s-ar putea ca revoluţia Unix să vină de aici. Avantajele ar fi evidente: există deja zeci de mii de aplicaţii pentru MAC OS X, inclusiv cele deja cunoscute şi în Windows (cum ar QuarkXpress, Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Corel Graphics etc.), iar portarea lor pentru Darwin-Intel ar fi mult mai uşoară decât portarea lor pe Linux.

Deocamdată, a învăţa gradual şi cu răbdare cum se instalează şi cum funcţionează Linux mi se pare un pas util şi funcţional. A fi pregătit pentru revoluţia de mâine este de bun simţ şi, oricum, nu poate aduce nimic rău. Dacă ne gândim că unele procese de lucru se pot desfăşura mai bine în Linux, a avea o cohabitare Linux-Windows este în firea lucrurilor. ■

Sorin Paliga
contact@myc.ro

Linux pe Internet

Sistemul de operare open-source a înregistrat o creştere a numărului de utilizatori în ultimii doi ani, şi implicit, o creştere a numărului de situri care discută aplicaţiile, ştirile şi distribuţiile Linux existente.
Pe lângă repository-urile de aplicaţii pentru Debian, RedHat şi Slackware, există servere care oferă acces HTTP la pachete în format DEB sau RPM, la ultimele ştiri sau review-uri ale ultimelor distribuţii Linux apărute.
Dacă doreşti o aplicaţie îţi mai rămâne doar să o cauţi. Google e întotdeauna la îndemână, dar uneori s-ar putea să dai peste "bunătăţi" despre care nu ştiai că există. Internetul aşteaptă să îţi rezolve problemele, dependinţele pachetelor, să îţi ofere un răspuns la întrebările tale.
Ce urmează este o suită de situri interesante care îţi oferă acces către tot ce ai putea avea nevoie dacă foloseşti o distribuţie Linux.





http://rpm.pbone.net

Cauţi un pachet anume dar nu ştii cu exactitate cum se numeşte fişierul? Dacă utilizezi Fedora sau o altă distribuţie care foloseşte RPM-uri, pe acest sit poţi realiza o căutare după mai multe criterii. Lista de mirror-uri este impresionantă şi ai o şansă de 95% de a găsi ceea ce cauţi.



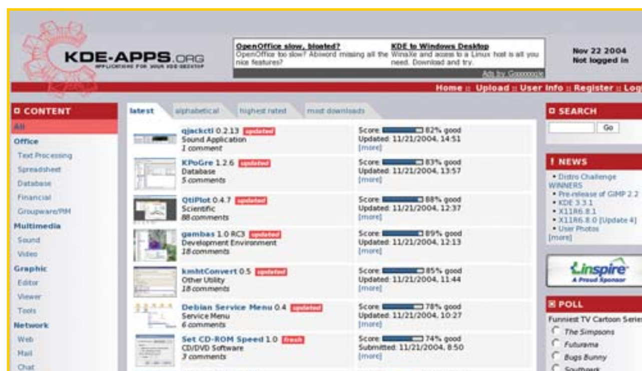
http://www.rpmseek.com

Rezolvarea dependinţelor este una dintre cele mai enervante probleme cu care te poţi confrunta la instalarea unui program. Pe RPMSeek poţi căuta şi în interiorul pachetelor după anumite fişiere. Rezultatele îţi oferă pachete RPM sau DEB. Criteriile de căutare sunt variate iar rezultatele aproape întotdeauna satisfăcătoare. Mai uşor de utilizat decât rpm.pbone.net.



http://www.linuxpackages.net

Pentru cei ce folosesc Slackware (ca şi mine) nu există destule servere pregătite pentru instalare care să ofere pachete TGZ. LinuxPackages oferă atât acces HTTP, cât şi un repository care poate fi accesat prin slapt-get sau swaret. Nu este actualizat atât de des iar pachetele apar la câteva zile distanţă de la lansarea oficială. Dintre mirror-urile existente, unul este din România şi merge extrem de rapid. Dacă ţi-e lene să converteşti din RPM în TGZ, LinuxPackages îţi oferă soluţia.



http://www.kde-apps.org

Unul din siturile mele preferate. Aici sunt postate cele mai noi programe care rulează pe KDE. Ce e de apreciat la acest sit este faptul că alături de codul sursă al programelor poţi vizualiza şi poze ale acestuia. Măcar să ştii ce copiezi înainte de a da clic la un download de câţiva "mega". Poţi urmări şi comentariile utilizatorilor ca să ştii la ce să te aştepţi de la aplicaţia respectivă.



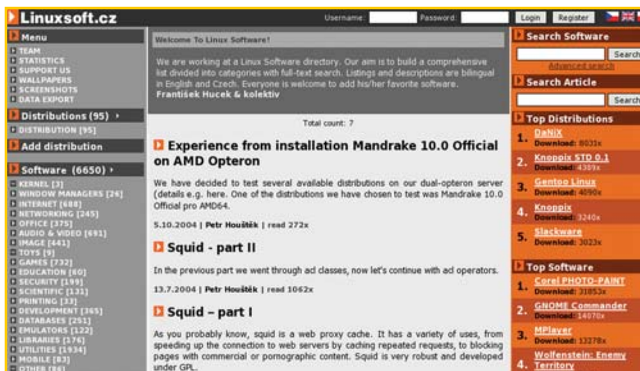
http://www.gnomefiles.org

Dacă KDE se bucură de KDE-Apps.org, utilizatorii Gnome pot copia aplicaţii GTK de la gnomefiles.org. Situl este extrem de bine structurat (pe categorii principale) dar numărul de aplicaţii este destul de mic. Şi aici poţi lăsa comentarii, ţi se răspunde la întrebările puse în caz că apar erori la compilare şi poţi vizualiza imagini ale interfeţelor grafice gata compilate.



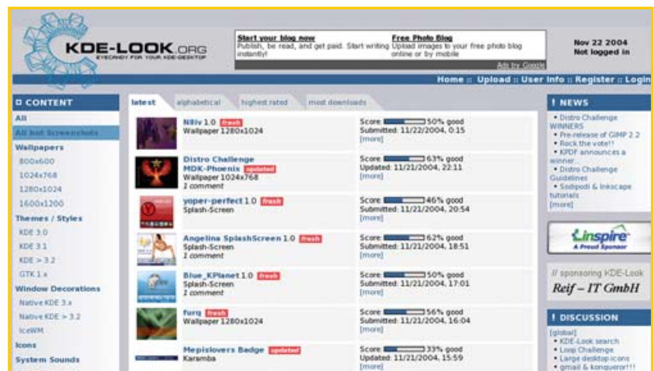
http://sourceforge.net

Poate ar fi trebuit să încep totuşi cu SourceForge. Este cel mai mare sit de aplicaţii open-source şi desigur majoritatea dintre voi îl cunosc deja. Aici găseşti nu doar aplicaţii pentru Linux, dar şi pentru BSD, Windows sau alte sisteme de operare. SourceForge îţi oferă şi un loc de stocare pentru pagina web, împreună cu un subdomeniu. Majoritatea aplicaţiilor de pe acest sit sunt în faza de dezvoltare.



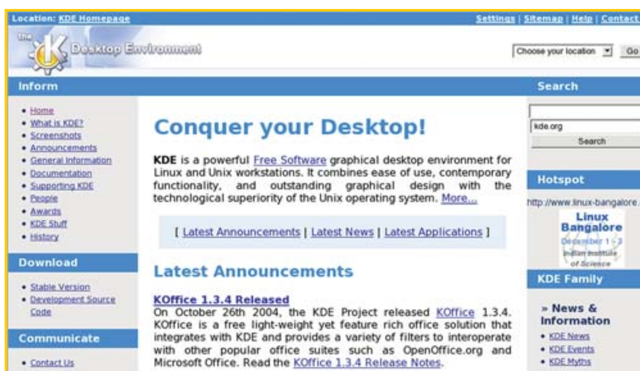
http://www.linuxsoft.cz/en/

Un sit obscur dar fără doar şi poate un portal către o serie de aplicaţii Linux interesante. Oferă atât pachetele programelor (multe nefiind de găsit pe celelalte situri), cât şi ştiri legate de sistemul de operare.



http://www.kde-look.org

Kde-Look.org este înrudit cu Kde-Apps.org. Aspectul este similar, iar diferenţa este că Kde-Look.org oferă tot ceea ce îţi trebuie pentru a-ţi împodobi desktopul din Linux. Wallpapere, iconuri, skinuri pentru XMMS şi Noatun, teme şi sunete pentru sistem. Destul de interesant şi actualizat zilnic cu noi intrări.



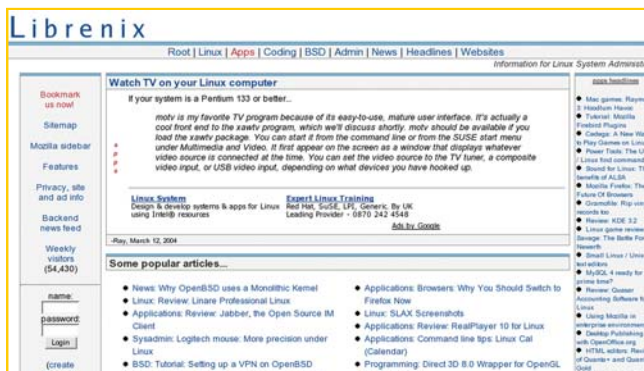
http://kde.org

Situl proiectului KDE. Multe din aplicaţiile care sunt încorporate în KDE au aici un subdomeniu pe pagina căruia poţi citi mai multe despre felul în care funcţionează. De asemenea, în pagina principală poţi citi ştiri legate despre ultimele release-uri şi actualizări din KDE. Dacă nu eşti legat la un repository care să-ţi menţină sistemul la zi (puţin probabil), poţi copia ultimele pachete direct de pe unul din mirror-urile KDE.



http://distrowatch.com

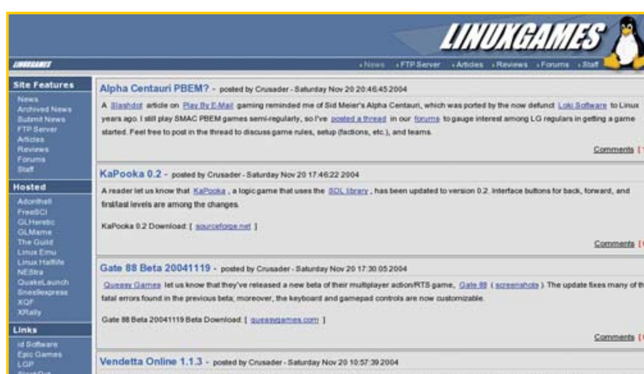
DistroWatch îţi oferă ultimele ştiri legate strict de distribuţii. Aici ai review-uri Fedora, Slackware, Debian şi link-uri de download pentru ISO-uri. Situl nu este strict legat de Linux, pe el găsindu-şi loc şi câteva versiuni BSD. Interesantă este lista de distribuţii (peste 150) pe care le poţi studia.



http://librenix.com
O excelentă resursă de review-uri şi ştiri. Lista de tutoriale este impresionantă. Situl adună link-uri de pe majoritatea siturilor Linux şi le uneşte într-un conglomerat de articole, ştiri şi tutoriale, care de care mai interesante. Merită vizitat.



http://happypenguin.org
"The Linux Game Tome". Prezintă ultimele jocuri care au apărut pe platforma Linux. Fiecare este însoţit de screenshot-uri, un link direct de download şi un link către situl autorului.



http://www.linuxgames.com
LinuxGames.com adună review-uri ale celor mai noi şi jucate jocuri din Linux. Cu o interfaţă atrăgătoare, situl oferă articole, link-uri de download şi un forum de discuţii.



http://www.tuxgames.com
Un sit care permite achiziţionarea online a unor jocuri de succes care au fost portate sub Linux. În topul vânzărilor se află Doom 3, Civilization: Call to Power, Medal of Horor: Allied Assault şi Unreal Tournament 2004. Tot aici poţi semna petiţii online prin intermediul cărora să ceri portarea în Linux a jocului tău preferat.



http://slashdot.org
Unul dintre cele mai vizitate situri de ştiri. Dacă e important, e pe Slashdot. Ştirile nu se leagă exclusiv de Linux dar mare parte dintre ele fac trimitere către noi distribuţii sau dezvoltarea kernelului. Există chiar şi o secţiune dedicată pentru Apache şi una pentru BSD.



http://www.tuxme.com
Un sit de ştiri cu cele mai proaspete actualităţi din lumea Linux. Oferă şi articole şi un forum de discuţii. Majoritatea ştirilor sunt luate de pe OSNews sau Slashdot.

http://www.osnews.com
O excelentă resursă de ştiri legate de sisteme de operare în general. Dacă apare ceva nou legat de Linux, cu siguranţă că va fi postat pe OSNews. Îţi poţi lăsa impresiile dacă eşti utilizator înregistrat.

http://lxer.com
Un alt sit de ştiri. Găseşti aici ştiri care nu sunt postate pe alte situri, poţi să publici comentarii sau poţi vota pentru ştirea preferată în funcţie de importanţa pe care i-o acorzi. Scurt şi la obiect, fără poze.

http://linuxtoday.com
Un amalgam de ştiri, articole, benchmark-uri şi ştiri legate de securitate. În mod ciudat, se pare că unul din sponsorii sitului este Microsoft, deoarece în partea dreaptă putem observa linkuri către testele IDC, Forrester, Yankee Group şi Veritest care susţin campania "Get The Facts" iniţiată de Microsoft.

http://linux.box.sk
Ştiri şi tutoriale Linux şi BSD. Când apare o nouă versiune a unei aplicaţii des folosite, poţi afla de pe linux.box.sk. În partea din dreapta-jos a paginii găsim o listă cu ultimele vulnerabilităţi Linux descoperite, articole şi tutoriale.

http://www.linux360.ro
Poate cel mai accesat sit al comunităţii Linux din România. Linux360 este totodată şi numele unei reviste online care la momentul redactării acestui articol a ajuns la numărul 9. Revista poate fi citită online în format HTML sau descărcată în format PDF. Punctul forte al acestui sit este forumul, unde găseşti răspunsuri la aproape toate întrebările legate de problemele de care te-ai putea lovi în Linux. Nota 10.

http://www.linux.com
Cu un URL sugestiv, Linux.com oferă ştiri, articole şi tutoriale precum şi o secţiune de "tips" legate de Linux. Tutorialele sunt destul de interesante şi merită măcar o privire. Dacă ai timp de pierdut pe Internet intră şi pe linux.com. ■

Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro

RSS

Alege ce citeşti

Scurt istoric : Ce înseamnă RSS?

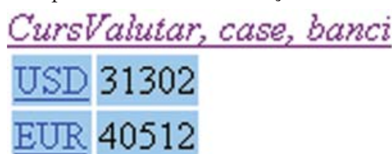
Conform Webopedia, termenul RSS provine de la RDF Site Summary sau de la Rich Site Summary. Este de fapt un XML cu o formă binecunoscută pentru a putea publica, în principal, ştiri de pe un sit.

Actualmente RSS a ajuns la versiunea 2.0. Specificaţia 2.0 se găseşte la adresa **http://blogs.law.harvard.edu/tech/rss** şi ea este realizată de Dave Winner. Găsiţi la această adresă elementele obligatorii/opţionale pentru un RSS versiunea 2.0.

Cum arată un RSS ?

După cum am spus, RSS a ajuns la versiunea 2.0. Pentru exemplificare, voi lua un RSS aflat la adresa **http://www.infovalutar.ro/rss.aspx?Monezi=EUR;USD** care vă prezintă ultime cursuri de schimb ale monedelor.

La prima vedere el arată aşa:



Dar nu vă lăsaţi înşelaţi: este doar o transformare XSL a XML-ului existent în RSS, interpretarea HTML-ului. De fapt, la bază, se află documentul din imaginea alăturată.

Aici poţi să observi structura unui RSS 2.0. Primul element trebuie să fie rss, împreună cu versiunea (asta pentru ca cititoarele de RSS să poată să se descurce mai uşor...). Al doilea element obligatoriu trebuie să fie channel, care cuprinde la rândul său mai multe item-uri. Elementele obligatorii ale unui "canal" sunt title (titlul), link (legătura către situl care publică RSS-ul), şi description (descrierea). Dintre elementele opţionale mai importante ale unui canal enumăr :

1. *TTL* - "*time to live*": asta spune, în principiu, în cât timp se realizează o actualizare a unei informaţii
2. *lastBuildDate* - indică ultima dată când s-a modificat conţinutul

Channel-urile înglobeaza un număr indefinit de item-uri - acestea conţinând, de fapt, informaţia adevărată. Aceste item-uri trebuie să conţină în mod obligatoriu unul dintre elementele definitorii pentru el (nu se precizează care). Elementele care mi se par mie importante sunt :

1. *title*: titlul pe scurt al item-ului
2. *link*: legătura către conţinut
3. *description*: o descriere a informaţiei, mai pe larg decât titlul, dar mai scurtă decât informaţia care se obţine prin intermediul link-ului

```
ddress   http://www.infovalutar.ro/cursuri.rss?monezi=EUR;USD

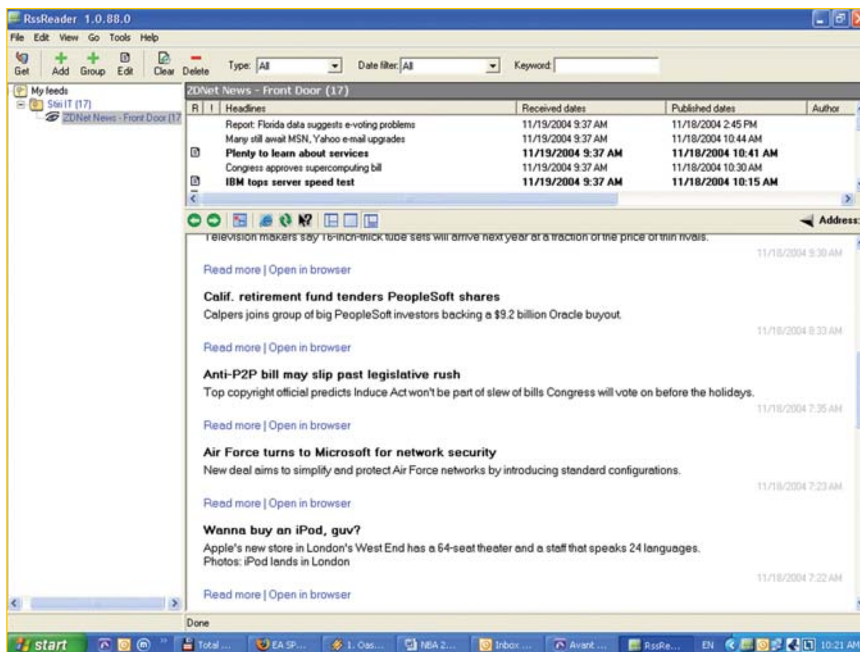
<?xml version="1.0" encoding="utf-8" ?>
- <rss version="2.0">
  - <channel>
      <title>Curs Valutar</title>
      <link>http://www.infovalutar.ro/</link>
      <description>CursValutar, case, banci</description>
      <ttl>30</ttl>
      <language>ro-ro</language>
      <pubDate>11.11.2004 10:12:23</pubDate>
      <lastBuildDate>11.11.2004 10:12:23</lastBuildDate>
      <generator>RSS DATABASE GENERATOR</generator>
      <managingEditor>cursval@infovalutar.ro</managingEditor>
      <webMaster>cursval@infovalutar.ro</webMaster>
    - <item>
        <title>USD</title>
        <link>http://www.infovalutar.ro/2004/11/10/USD.bnr</link>
        <description>31302</description>
        <guid>http://www.infovalutar.ro/azi/USD.bnr</guid>
      </item>
    - <item>
        <title>EUR</title>
        <link>http://www.infovalutar.ro/2004/11/10/EUR.bnr</link>
        <description>40512</description>
        <guid>http://www.infovalutar.ro/azi/EUR.bnr</guid>
      </item>
    </channel>
  </rss>
```

Codul sursă al unui RSS

Mai multe amănunte găsiţi la **http://blogs.law.harvard.edu/tech/rss**.

Cum găsesc un RSS ?

În momentul în care întâlniţi un icon de genul XML sau RSS trebuie să ştiţi că pagina respectivă oferă RSS. Aproape toate siturile mari din străinătate au aşa ceva. Dintre acestea, putem enumera: Microsoft (**http://msdn.microsoft.com/aboutmsdn/rss/default.aspx**), IBM (**http://www-128.ibm.com/developerworks/rss/**), Yahoo(**http://news.yahoo.com/rss**). Pentru o listă cuprinzătoare există deja **www.syndic8.com** care vă oferă o listă(aproape) completă de RSS-uri în cele mai diverse domenii. Pentru România, vă recomand o listă aflată la **http://rss.mioritics. ro/**.



Care sunt aplicaţiile practice ale RSS ?

În primul rând RSS este un format specific de ştiri. Aşa că, orice ziar sau canal de ştiri cu prezenţă pe Internet publică un RSS.

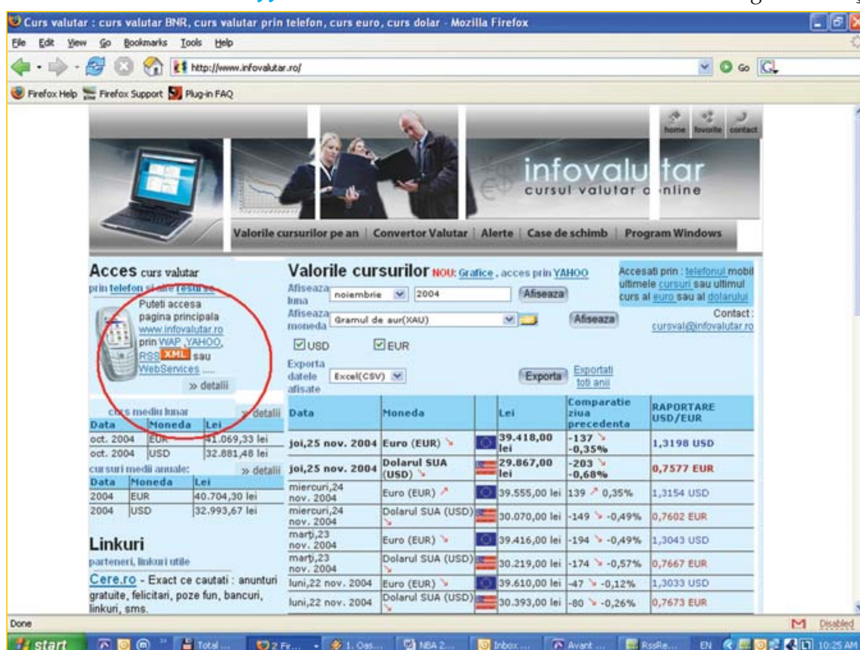
În al doilea rând, o altă aplicaţie importantă a RSS o constituie WebLog-urile (numite şi blog-uri). Acestea pot fi privite ca nişte jurnale ţinute pe Internet, pe care le poate citi oricine, şi în care pot fi exprimate diverse păreri. Dacă vreţi să realizaţi şi voi un blog, puteţi găsi destule situri gratuite. Eu vă recomand **www.blogger.com**.

În al treilea rând, urmează toate siturile care vor să îşi facă cunoscută prezenţa pe Internet şi care apelează la această metodă pentru a-şi face cunoscută oferta (vezi **www.infovalutar.ro**).

Cum citim un RSS?

Un RSS nu este greu de citit. Deschideţi browser-ul dumneavoastră preferat şi introduceţi adresa. Uitaţi-vă la titlul şi descrierea unui item şi copiaţi link-ul pentru a-l introduce într-un nou tab sau fereastră.

Cea mai simplă metodă este să instalaţi un RSS reader. Există multe gratuite - şi chiar open source. Pe CD-urile revistei găsiţi următoarele programe: RSS Reader 1.0. 8 (imaginea alăturată) şi FeedDemon 1.0X (versiune de încercare pentru 30 de zile).



Care este viitorul RSS?

Sunt convins că formatul RSS va mai dura ani buni de acum încolo. Există un competitor, pe nume ATOM .Despre acesta găsiţi mai multe amănunte la următoarea adresă : **http://www.intertwingly.net/wiki/pie/FrontPage**. Acesta încearcă să adune formaturile RSS vechi cu scopul de a unifica formaturile de weblogging. Google, de exemplu, cumpărând Blogger a încurajat publicarea jurnalelor în formatul ATOM.

Dar sunt mulţi cei care pariază pe RSS - de pildă Yahoo - care, în cadrul înscrierii gratuite, oferă acces pe My Yahoo la orice RSS pe care utilizatorul vrea să îl vadă. De exemplu, pentru a înscrie situl **www.infovalutar.ro** la contul dumneavoastră, accesaţi **http://add.my.yahoo.com/content?url=http%3A//www.infovalutar.ro/cursuri.rss**. Ca simbol grafic, veţi vedea iconul [add to MY YAHOO!] sau un altul asemănător.

O aplicaţie nouă pentru RSS este calendarul - găsiţi aşa ceva la **http://www.rsscalendar.com/rss/**.

Apple este o altă companie care s-a decis să sprijine RSS: vezi Safari **http://www.apple.com/macosx/tiger/safari.html**.

Pe de altă parte, toate aceste cititoare încarcă mult siturile dacă acestea publică conţinutul integral - şi Microsoft s-a confruntat la un moment dat cu această problemă. Vezi articolul : **http://blog.ziffdavis.com/gallagher/archive/2004/09/09/2022.aspx**. Problema a fost că Microsoft publica în RSS întreg articolul - nu un scurt rezumat al lui şi linkul respectiv. Reprezentanţii Microsoft au declarat că în urma publicării, traficul a fost de ordinul a mii de giga - iar costurile au depăşit bugetul alocat.

Concluzie

În general, utilizatorilor pentru care informaţia este lucrul primordial, RSS-ul le oferă informaţie diversă şi concentrată. Doar configuraţi un cititor de RSS şi informaţia este disponibilă printr-un clic de mouse. Singura problemă este că s-ar putea să nu faceţi faţă informaţiilor primite! :) ■

Andrei Ignat
contact@myc.ro

Cele mai bune plăci grafice nVIDIA
Ultima generaţie de procesoare grafice



Îndrumătorul Hardware

Gama de plăci grafice s-a extins în ultimii ani mai mult ca niciodată. Practic poţi alege, spre exemplu, o placă grafică începând de la seria 9200 (produsă de compania ATI) şi să termini cu seria 6800 de la NVIDIA. Nu pot să înşir un număr exact de modele pentru că derivatele seriilor sunt la ordinea zilei. Oricum, sunt sigur că există peste 30 de modele produse de coloşii ATi şi Nvidia. Însă cum rămâne cu ultima generaţie de plăci grafice? Oare merită să le cumperi? Sunt numai pentru snobi? Sau dacă merită, mai trebuie să achiziţionezi ceva?

În momentul de faţă, sincer, nu merită să te înzestrezi cu cea mai scumpă placă exceptând cazul în care ai prea mulţi bani de cheltuit! Ce mai scumpă placă grafică este cea mai performantă, însă dacă avem în vedere câteva criterii, vei realiza că merită mai mult să investeşti banii pe care i-ai cheltui (în plus) pentru cea mai performantă placă grafică, pe alte componente importante din sistem, cum ar fi de exemplu procesor, memorie RAM, DVD-RW, monitor TFT etc. Ce se întâmplă, practic? Majoritatea dintre noi avem la dispoziţie un monitor de 17 ţoli pe care nu merită să-l setăm la o rezoluţie mai mare de 1024x768 pixeli, rezoluţie optimă pentru această dimensiune a monitorului. La



Doom 3



Need For Speed: Underground 2

1280x1024 pixeli totul se micşorează; pe un monitor de 17 ţoli trebuie să te “chiorăşti“ ca să vezi bine ce scrie! Într-adevăr, în jocuri acest fenomen are "efect invers", adică toate obiectele jocului devin din ce în ce mai rotunde la o rezoluţie mai mare, ceea ce este bine, ar spune jucătorul. Însă, acesta trebuie să scoată mult mai mult din buzunar pentru un sistem care funcţionează optim la rezoluţia 1280x1024. Eu consider, (pe baza practicii) că rezoluţia de 1024x768 pixeli este optimă şi pe un monitor de 21 inci, într-un cuvânt "jucabilă"! Nu ai nevoie de o rezoluţie mai mare, iar pentru ca Doom 3 şi Need For Speed Underground 2 să-ţi meargă perfect cu detalii maxime la rezoluţia de 1024x768 nu e nevoie să investeşti într-o placă video mai mult de opt sau nouă milioane de lei. Care, totuşi, nu sunt bani mărunţi la salariile din România. Testul din acest articol va demonstra că, deşi ai cea mai bună placă grafică şi un sistem mediu, performanţa obţinută de o placă grafică de ultimă generaţie nu este competitivă! Pentru că ea are viteză mare de procesare, însă dacă nu primeşte suficientă informaţie de la procesor respectiv memorie şi placă de bază, placa video nu poate funcţiona la parametri optimi, iar de aici concluzia că investiţia într-o placă video de ultimă generaţie nu te va ajuta prea mult!

Jocurile

Puţine dintre jocurile actuale de calitate necesită ultima generaţie de plăci grafice, ultima generaţie DirectX 9c, iar acele jocuri pot funcţiona şi pe plăcile grafice/sistemele mai vechi. Diferenţa este vizibilă doar la calitatea afişării, însă dacă nu eşti un pretenţios, te poţi mulţumi şi cu mai puţin. Totuşi, "mi se atrage atenţia" că prin această "mulţumire" pierzi destul de mult din feelingul jocului. Da, aşa este, scenele înflăcărate din jocuri îşi pierd toată nuanţa de culoare, nu se mai văd “ca la mama lor“! Şi atunci ce faci? Strângi bani pentru o placă video mai bună pentru a savura respectivul joc la calitate maximă. Spre exemplu, în Far Cry (un joc asemănător cu Counter Strike), prin lansarea ultimului patch pentru acesta s-a implementat noua generaţie de efecte pe care o integrează DirectX 9c. Adică, rocile din joc sunt afişate pe ecran mult mai realist, apa oceanului este generată aproape de perfecţiune etc. Dar ce să facem, renunţăm la vechea placă



şi să achiziţionăm una care "ştie" DirectX 9c?. Da, dacă îţi place acel joc sau genul lui cu siguranţă că vei face respectiva investiţie, însă trebuie să ştii că există şi soluţii de mijloc care oferă o performanţă rezonabilă pentru un preţ rezonabil!

Investiţie

Se simte că e vorba de foarte mulţi bani risipiţi! Ei bine, îmi iau o placă video de ultimă generaţie! Ce înseamnă asta? Cu siguranţă nu o să plăteşti 20 milioane de lei şi o să te orientezi - cum spuneam şi la începutul articolului - spre plăci medii de ultimă generaţie, cum ar fi Nvidia Geforce 6600 GT sau ATI X600 XT. (Din păcate actualele plăci ATI nu au implementat DirectX 9c (mai bine spus Shader Mark versiunea 3.0), ci doar DirectX 9b, adică nu integrează capacitatea de a randa scene Shader 3.0, ci doar Shader 2.1; aici ATi merită un punct în minus! Însă, plăcile ATi rămân suverane când vine vorba de activarea filtrelor Anti-Aliasing şi Anizotropic.) Înainte să cumpărăm placa grafică constatăm că placile grafice medii de ultimă generaţie (cum sunt Nvidia 6600 GT şi ATi X600 XT) folosesc sloturi PCI Express! Ce este PCI Express? Este viitorul slot grafic care va înlocui “vechiul“ AGP, întrucât viteza de transfer suportată este dublă la PCI Express, deşi conform unor teste în jocuri, diferenţa dintre cele două sloturi este doar de formă! Dar ce să facem? Evoluăm, totul avansează şi trebuie să ne adaptăm noilor cerinţe! După cum spuneam, placa pe care vrem să o achiziţionăm necesită un slot PCI-Express care presupune o nouă placă de bază care integrează acest slot, iar acea placă de bază necesită altă memorie DDR, care se numeşte simplu DDR2. Iar dacă ne oprim aici şi tragem linie, paradoxal, vom constata că e mai rentabil să cumpărăm o placă grafică de 20 milioane decât una medie. Adică, o placă acceptabilă ca preţ, cu slot PCI Express (de exemplu: cu chipset Intel 915 sau 925 sau un viitor chipset NVIDIA nForce 4) costă între 3 şi 5 milioane, memoria (512 MB RAM) costă în jur de 5 - 6 milioane şi normal placa grafică medie (fie Nvidia 6600 GT sau Ati X600 XT) începe de la 6 şi poate ajunge până la 10 milioane. Prin acest fapt este evident, oare, că global a scăzut vânzarea de plăci de bază şi de memorii?!? Nu mă pronunţ exact, dar bănuiesc că dorinţa de a face bani e tot mai

vizibilă la coloşi. Şi nu mai vreau să continui că ne-ar trebui şi un alt procesor pe un alt soclu, dar şi o sursă de tensiune mai performantă care să alimenteze constant noile componente! Mă opresc deocamdată şi încep să mă mulţumesc cu ideea că încă o placă GeForce 5900XT sau un ATi Radeon 9800 SE este o placă performantă pentru buzunarul nostru care şi aşa e cam mic! Pe aceste plăci poţi să joci rezonabil (la rezoluţia 800x600 cu detalii aproape maxime) Doom 3 şi Need For Speed Underground 2. Nu vorbesc de jocurile de strategie, pentru că acestea merg încă bine şi pe un GeForce 4 Ti 4200 sau un ATi Radeon 8500. Ideea este că, dacă apreciezi mai mult jocurile de strategie, nu e neapărat nevoie să îţi achiziţionezi o placă Direct X 9. Pe această temă sunt sigur că vor apare şi discuţii contradictorii pentru că Nvidia plănuieşte să producă seria 6600 şi pentru portul AGP.

DirectX ?!?

Problema DirectX, fie acesta orice versiune! Se spunea într-un timp că Need For Speed Underground 2 va fi Direct X 9, însă programatorii de la EA se pare că nu au avut "timp" să implementeze noul cod Direct X 9. Pentru că aici nu e vorba neapărat de noi programatori, ci de persoane care sunt disponibile să înveţe noul cod şi să înceapă de la zero crearea unui joc Direct X 9. Dintr-o dată e mai multă muncă, mai mulţi bani, mai multe interese, de ce nu, o nouă versiune Need For Speed Underground bazată pe Direct X 9. E prea complicat! Bun, şi atunci… cei de la EA (datorită succesului obţinut de NFS Underground 1) s-au grăbit să realizeze a doua versiune care culmea au optimizat-o mai bine ca şi prima versiune şi în plus este mai finisată! Şi continuând… fireşte, au constatat că nu pot să implementeze efectele găzduite de DirectX 9! Din păcate, doar câteva jocuri au implementat în motorul lor beneficiul adus de DirectX 9, un exemplu ar fi Half Life II, dar sunt sigur că DirectX 8 va avea în continuare un cuvânt greu de spus datorită faptului că, încă mulţi creatori ca şi EA (exemplul anterior) nu au reuşit să implementeze DirectX 9 sau au constat că majoritatea jucătorilor încă deţin (sau îşi permit) doar o placă complet compatibilă DirectX 8 şi nu 9!

Satisfacţia!

Sincer, nu cred că cineva suportă sacadarea imaginii în jocul pe care-l joacă! În ceea ce mă priveşte, prefer să pierd din calitatea imaginii, dar să-l joc fluent - deşi acest compromis e dificil de acceptat. Aşadar, dacă nu doreşti să pierzi nici un strop din plăcerea de a juca, atunci trebuie să fii de acord că cel puţin o dată pe an trebuie să faci un upgrade de sistem (şi atunci constaţi că trebuie să îţi schimbi tot sistemul).

Şi în acest caz, recomandarea mea este să îţi vinzi pur şi simplu vechiul sistem şi să îţi achiziţionezi unul nou. Oricum piaţa la

PREZENTARE - Plăcile grafice

MSI ATi 9800 PRO - TD128



Pachetul plăcii 9800 PRO de la MSI include 11 CD-uri pe care se găsesc 10 jocuri, drivere şi diverse utilitare. Placa ocupă un singur slot, şi are un sistem de răcire conceput inteligent de cei de la MSI care asigură o temperatură scăzută plăcii! Când am instalat placa am întâmpinat câteva probleme cu alimentarea secundară. Cablul de alimentare era dotat doar cu alimentarea de 5V+, probabil cei de la MSI au considerat că este suficient! Însă, în practică, imaginea afişată de placă era complet eronată! Priviţi imaginea de jos! Păcat că inginerilor de la MSI le-a scăpat acest detaliu. În sine, plăcile ATi 9800 PRO sunt mari consumatoare de energie şi de aceea placa necesită o a doua alimentare care trebuie să fie dotată cu ambele alimentări de 5V şi respectiv 12V. În acest caz, dacă sursa ta este dotată cu o singură alimentare pentru unitatea de dischetă, eşti obligat - pentru a putea opera pe calculator - să alimentezi placa grafică cu acesta până achiziţionezi un cablu suplimentar de alimentare corespunzător!



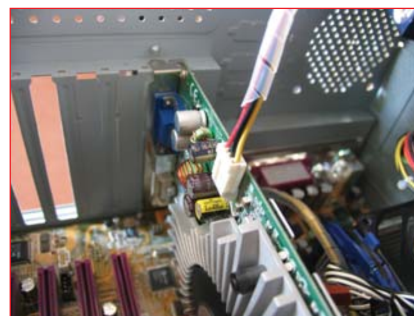
INFORMAŢII GENERALE
Preţ: 199 EURO inclusiv TVA
Contact: www.flamingo.ro



Imaginea cu cablul din pachet



Cablul buclucaş



Cablu corespunzător

MSI 6800 GT
NX6800GT - TD256







Cu o culoare roşie a textolitului, placa îţi ia răsuflarea din primul moment, când o scoţi din pachet. Pachetul plăcii include nu mai puţin de 14 CD-uri pe care se află 17 jocuri (Prince of Persia - The Sands of Time, Splinter Cell - Pandora Tomorrow etc.) şi câteva drivere. Placa este dotată cu ieşiri DVI-I, TV-AUT, VGA, plus un adaptor DVI-I>VGA şi un potenţiometru cu care poţi ajusta viteza ventilatorului. Această ajustare este ideală în cazul unei supratactări sau pentru cei care îşi doresc un sistem silenţios. Pachetul în care se află placa grafică este prevăzut cu un mâner care îţi permite să-l transporţi cu uşurinţă. În timpul testelor temperatura procesorului grafic nu a depăşit 55 de grade Celsius, iar limita maximă la care poate opera placa grafică este de 120 de grade Celsius! Placa necesită o singură alimentare molex, spre deosebire de versiunea Ultra a lui GeForce 6800 - care necesită două alimentări molex.



INFORMAŢII GENERALE
Preţ: 505 EURO inclusiv TVA
Contact: www.flamingo.ro

MSI 6800 ULTRA
NX6800U - T2D256

MSI 6800 ULTRA sau echivalentul aproximativ a 12 plăci grafice GeForce FX 5200. Mai simplu spus, aproximativ 24 de milioane într-un pachet de mărimea unei plăci de bază.

Placa grafică MSI 6800 ULTRA integrează un procesor grafic cu 220 de milioane de tranzistori, echivalentul tranzistorilor a patru procesoare Northwood (Pentium 4 cu frecvenţe cuprinse între 2400 şi 3400 MHz). Placa grafică este uluitoare din toate punctele de vedere.





Pentru a funcţiona necesită o sursă de tensiune de minim 350W şi două mufe de alimentare molex.

MSI 6800 ULTRA ocupă două sloturi datorită sistemului de răcire, iar pachetul acesteia include 14 CD-uri cu 17 jocuri, identice cu cele din pachetul plăcii MSI 6800 GT.





INFORMAŢII GENERALE
Preţ: 599 EURO inclusiv TVA
Contact: www.flamingo.ro

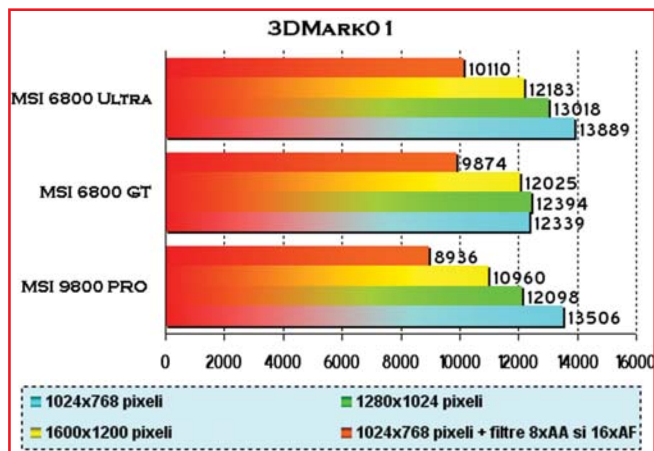
mâna a doua este într-o continuă dezvoltare la noi în ţară!

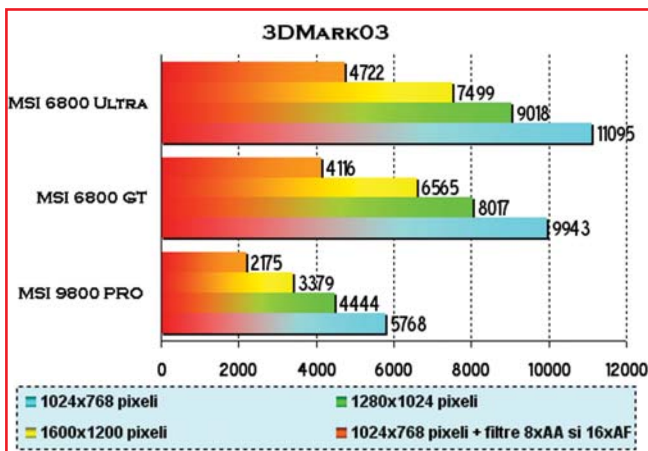
Program utilizat	Rezoluţie	Filtre
3DMark01	1024x768	nu
	1280x1024	nu
	1600x1200	nu
	1024x768	8x Anti-Aliasing, 16x Anizotropic, 6x Anti-Aliasing (MSI ATi 9800 PRO - TD128)
3DMark03	1024x768	Nu
	1280x1024	Nu
	1600x1200	Nu
	1024x768	8x Anti-Aliasing, 16x Anizotropic,6x Anti-Aliasing (MSI ATi 9800 PRO - TD128)
3DMark05	1024x768	Nu
	1280x1024	Nu
	1600x1200	
	1024x768	8x Anti-Aliasing, 16x Anizotropic, 6x Anti-Aliasing (MSI ATi 9800 PRO - TD128)
Need For Speed UNDERGROUND 2	1024x768	Nu
Doom3	800x600	Nu
	1024x768	Nu
Warcraft III	1024x768	Nu

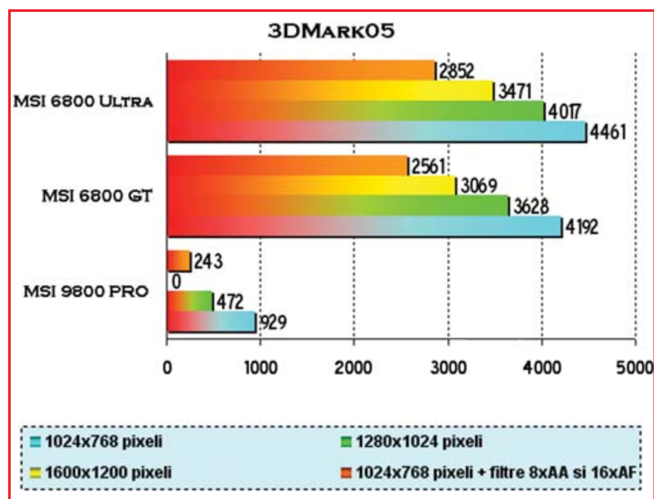
Însă, înainte de a investi în noul sistem,

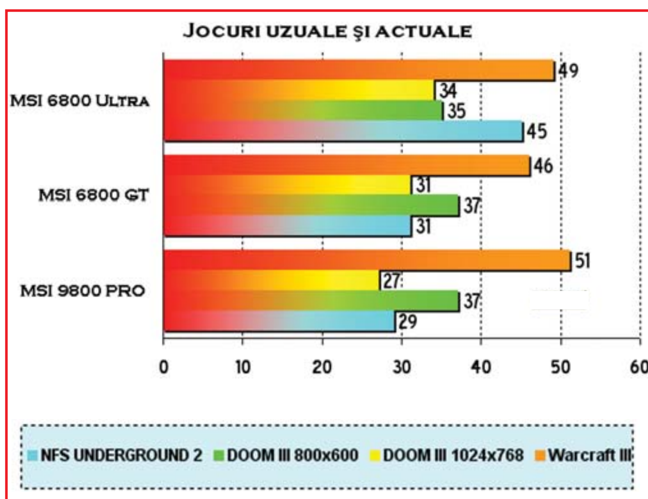


Cutie MSI 6800 ULTRA NX6800U - T2D256









este bine să consulţi mai multe situri de specialitate şi chiar de ce nu, să apelezi la sfaturile şi recomandările celor de pe forumurile hardware! :-) PUBLICITATE:

Te aşteptăm pe forumul MyC!

Cum am testat?

Concluzie

Diferenţa între generaţiile de plăci devine vizibilă doar în testele sintetice cum ar fi 3DMark03-05. În 3DMark01 placa ATi 9800 Pro s-a comportat peste nivelul GT-ului 6800 produs de NVIDIA, rezultatul necorespunzător al plăcilor 6800 în testul 3DMark01 fiind afectat foarte mult de procesorul pe care l-am folosit în teste. Este normal să fie aşa pentru că procesorul folosit Pentium 4 la 2,4 GHz are un FSB la 133 MHz, comparativ cu cel 200 MHz care este 66% mai mare! Ce se întâmplă? Acest rezultat este o dovadă clară că nu este suficient să ne upgradăm numai placa grafică pentru a obţine o performanţă ridicată în jocuri, ci este necesar să ne schimbăm procesorul şi chiar să adăugăm mai multă memorie. Cu un procesor de 3,6 GHz, performanţa plăcii 6800 Ultra în testele sintetice este dublă faţă de cea a plăcii 9800 PRO, însă din cauza faptului că procesorul nu poate procesa o cantitate suficientă de informaţie ca placa 6800 ULTRA sau GT să simtă nevoia unei supratactări, aici avem de a face cu un regres datorită vitezei mici de lucru a microprocesorului din sistem! Dacă privim tabelul 3DMark03, situaţia se schimbă în favoarea plăcilor din seria 6800 şi aceasta confirmă că viteza de procesare a plăcii 6800 ULTRA este fără îndoială dublă, mai puţin la rezoluţia de 1600x1200 pixeli. NVIDIA spunea în comunicatele de presă că viteza de procesare a noilor plăci grafice va fi dublă în comparaţie cu generaţia anterioară, şi chiar s-a ţinut de cuvânt. În ultimul test produs de Futuremark, 3DMark05, nu numai că s-a dublat performanţa plăcilor 6800, ci aceasta este chiar şi de 10 ori mai mare în anumite condiţii (1024x768 + filtrele 8xAnti-Aliasing şi 16xAnizotropic); încă odată, acest regres este cauzat şi de către procesor, care lucrează la numai 2,4 GHz, iar rezultatul plăcilor din seria 6800 s-ar fi îmbunătăţit cu 10 până la maxim 20 de procente dacă procesorul din test ar fi fost la o frecvenţă de 3,6 GHz!

Tabelul "Jocuri uzuale şi actuale": în practică, mai bine spus în jocuri, comparativ cu testele sintetice, plăcile s-au comportat diferit aşa că jocurile rămân, în opinia mea, testul jucătorului, deoarece testele sintetice nu reuşesc să simuleze fidel situaţia din jocuri, ele constituie mai degrabă o proiectare a viitoarelor jocuri care se vor lansa, însă doar în jocul pe care îl joci poţi afla performanţa plăcii tale grafice şi numai aşa o poţi compara cu alte plăci grafice. Performanţa aproape identică a plăcii 9800 PRO cu seria 6800 de la NVIDIA este compromisă în continuare de procesorul sistemului. Aceste rezultate dovedesc faptul că vechea generaţie de plăci grafice (High-End) împreună cu vechea generaţie de platforme, procesoare etc. încă mai pot să ţină piept jocurilor actuale, fără pierderi vizibile ale calităţii imaginii. Aici amintesc faptul că plăcile NVIDIA integrează Shader Mark 3.0, acesta fiind singurul aspect care va face deocamdată diferenţa între cele două generaţii şi aceasta se va întâmpla probabil abia la sfârşitul lui 2005!





5 PDA-URI

DE ULTIMĂ GENERAȚIE

HP Ipaq h2210



Un model reuşit de la Ipaq. Un design atrăgător şi un preţ accesibil. Durata de viaţă a bateriei este mare (12 ore), procesorul este model Intel Xscale la 400MHz, iar PDA-ul dispune atât de USB şi port infraroşu, cât şi de Bluetooth.

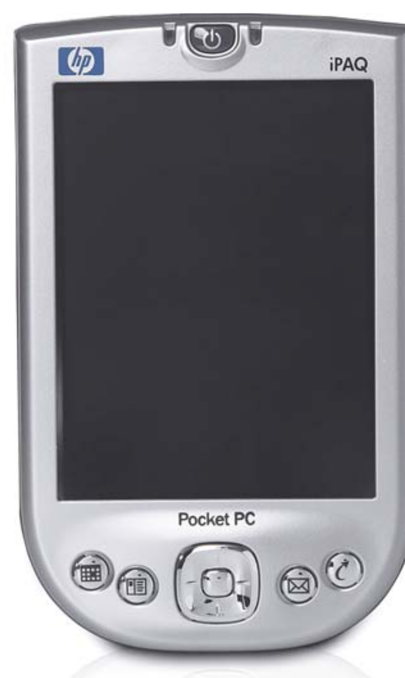
Pe laturi, HP Ipaq h2210 are două benzi de cauciuc negru care permit o mai bună priză în palmă a aparatului. Butoanele sunt mici, circulare şi puţin adâncite în carcasă. Cel mai mult mi-a plăcut butonul de direcţionare care este extrem de fin şi uşor de manevrat, permiţând o navigare uşoară prin meniuri sau un control mai bun în cazul jocurilor. Preţul accesibil îl face o opţiune mai bună decât seria h5400, mai ales că are un ecran bun şi o formă ergonomică de invidiat, oferind performanţe excelente şi o bună conectivitate.

Dintre aspectele negative aş aminti amplasamentul difuzorului care este cam ciudat şi faptul că stilusul este realizat exclusiv din plastic. Ieşirea de sunet are o mufă de 3,5mm iar perfomanţa audio este destul de bună în cazul redării fişierelor MP3. Suportă un card de extensie SD/MMC sau un CompactFlash de tip II. Un alt minus ar fi cradle-ul care este puţin prea mare pentru un PDA al cărui design a fost conceput pentru confort. În ansamblu, modelul HP Ipaq h2210 este un PDA accesibil şi plăcut, la un preţ acceptabil.

Tip interfaţă	USB, Bluetooth
Rezoluţie ecran	240 x 320
Adâncime de culoare	16-bit (64k)
Tehnologie Display	TFT Color Transreflectiv
Mărime ecran	3.5 in.
Player audio încorporat	MP3
Cameră digitală încorporată	da
Wireless	WLAN 802.11b, Bluetooth, Infraroşu irDA
Durată baterie	12 hr.
Tip baterie	Litiu-Ion
Dimensiuni	70 x 113 x 12 mm
Greutate	144 g
Accesorii	Stylus, Soft Slip Case, Adaptor încărcător, Adaptor AC
Preţ:	354 EUR
Contact:	www.itmall.ro

HP Ipaq h4150

Tip interfaţă	USB, Infraroşu, Bluetooth
Rezoluţie ecran	240 x 320
Adâncime de culoare	16-bit (64k culori)
Tehnologie Display	TFT Color Transreflectiv
Mărime ecran	3.5 in.
Player audio încorporat	MP3
Cameră digitală încorporată	nu
Wireless	Optional Wireless
Durată baterie	12 ore
Tip baterie	Litiu-Ion
Dimensiuni	76 x 115 x 15 mm
Greutate	144 g
Accesorii	Soft Slip Case, Charger Cradle, Adaptor încărcător, Adaptor AC
Preţ:	316 EUR
Contact:	www.itmall.ro



Un alt model de la HP este Ipaq h4150. Mai subţire şi mai elegant decât h2210, acest dispozitiv dispune de un ecran ce oferă o calitate mai bună a culorilor. Partea de jos a carcasei este rotunjită pentru o mai bună poziţionare în palmă.

Cradle-ul este puţin ciudat, alungit în spate şi oarecum dă senzaţia că este suspendat în echilibru. Avantajul este că acest model permite încărcarea unei baterii secundare.

Pe lângă un stilus de rezervă, modelul ne mai oferă şi conectare WLAN. Butoanele sunt suficient de mari, iar butonul de navigare este extrem de sensibil. Redarea audio este impecabilă, la fel ca şi înregistrarea. Un minus al acestui model este poziţionarea nejustificată a portului infraroşu în partea din stânga-jos, exact în locul în care mâna acoperă o bună parte din aparat. Dacă doreşti conectivitate IrDA, aceasta se va realiza cu PDA-ul pe masă şi nicidecum în mână - unul din marile inconveniente ale designului suplu.

În rest, specificaţiile sunt aceleaşi ca şi în cazul HP Ipaq h2210: procesor Intel PXA255, 64MB memorie instalată, slot SD/MMC, adâncime de culoare pe 16 biţi, ecran color TFT transreflectiv. La fel, durata de viaţă a bateriei este de 12 ore.

PalmOne Treo 600

Tip interfaţă	USB, Infraroşu, Bluetooth
Rezoluţie ecran	160 x 160
Adâncime de culoare	16-bit (64k culori)
Tehnologie Display	Color TFT
Mărime ecran	2,7 in
Player audio încorporat	-
Cameră digitală încorporată	da
Wireless	GSM/GPRS (exista si editie CDMA)
Durată baterie	10 ore
Tip baterie	1800 mAh
Dimensiuni	112 x 57 22 mm
Greutate	170 g
Accesorii	Stylus, husă de transport, cablu USB, încărcător, căşti cu microfon
Preţ:	500 EUR
Contact:	www.flamingo.ro

Un PDA Palm cu telefon încorporat. Se diferenţiază de restul modelelor primite la testare prin mai multe aspecte. Rulează PalmOS 5.2.1 în loc de Windows Mobile 2003 (e şi normal, fiind produs de firma Palm). Este singurul care are şi telefon şi tastatură încorporată. Memoria internă este de numai 32MB dar putem insera un card SD în partea de sus a aparatului. Antena telefonului este incomodă, iar tastele sunt extrem de mici şi greu de apăsat.



Ecranul color este de numai 160x160 pixeli însă, per ansamblu, aparatul este uşor de ţinut în mână, comod şi plăcut ca aspect. Are un buton de activare/dezactivare a difuzorului şi unul de pornire/oprire destul de proeminent. Camera foto este localizată în spate. Calitatea pozelor realizate cu aceasta lasă de dorit, însă este suficientă pentru a captura repede o imagine pe care să o trimiţi prietenilor prin MMS.

Un alt minus al lui PalmOne Treo 600 este faptul că încărcătorul este mult prea mare pentru un asemenea aparat.

Pocket LOOX 420



Fratele mai mic al lui Pocket LOOX 720. Mai mic şi mai sărac deoarece nu dispune nici de cameră foto, nici de un procesor atât de performant sau ecran de rezoluţie mare. Designul este asemămător, poziţionarea butoanelor la fel de compactă. Culoarea carcasei este de un gri mult mai întunecat dar în mare aspectul este acelaşi. Ce diferenţiază acest model de cele ale concurenţei este cradle-ul, mic şi uşor de purtat în buzunar alături de PDA. Difuzorul nu este vizibil, fiind situat undeva în interior iar pe marginea carcasei întâlnim aceleaşi rizuri ca şi în cazul modelului 720, care facilitează o mai bună poziţionare a aparatului în mâna utilizatorului.

Dispunem de 64 MB memorie internă, un procesor Intel Xscale PXA255 la 400MHz, conectare prin infraroşu, USB şi Bluetooth. Ca memorie externă, putem ataşa un card SD/MMC.

Tip interfaţă	USB, Bluetooth
Rezoluţie ecran	240 x 320
Adâncime de culoare	16-bit (64k culori)
Tehnologie Display	TFT Color Transreflectiv
Mărimea ecran	3.5 in.
Player audio încorporat	MP3
Cameră digitală încorporată	da
Wireless	WLAN 802.11b, Bluetooth, Infraroşu irDA
Durată baterie	12 hr.
Tip baterie	Litiu-Ion
Dimensiuni	72 x 113 x 12 mm
Greutate	144 g
Accesorii	Stylus, Soft Slip Case, Charger Cradle, Adaptor încărcător, Adaptor AC
Preţ:	305 EUR
Contact:	www.tornado.ro

Pocket LOOX 720



Când am luat pentru prima oară în mână modelul 720 de la Pocket LOOX mi s-a părut un PDA obişnuit. Asta până am văzut că avea cameră foto. Interesant, mi-am spus. Ceva părea ciudat şi la ecran. Culorile erau mai vii. Am verificat specificaţiile şi atunci mi-am dat seama: avea o rezoluţie de 480x640.

Pocket LOOX 720 este visul oricărui împătimit al PDA-urilor. Nu numai că are o memorie internă de 128MB dar procesorul, care este unul din ultima generaţie PXA, rulează la 520MHz. La o asemenea putere, chiar şi cele mai mari imagini sunt afişate instantaneu iar jocuri precum Tombraider se încarcă într-o secundă. Este pur şi simplu superb.

După cum am spus, ceea ce frapează în primul rând este ecranul. Fonturile sunt rotunjite iar senzaţia pe care o ai când lucrezi este aceeaşi pe care ţi-o oferă un monitor LCD.

Plasticul ecranului are o calitate ce ar trebui întâlnită la toate PDA-urile din ziua de azi: este extrem de rezistent la zgârieturi. Stilusul alunecă pe suprafaţa acestuia fără a lăsa urme, nici chiar atunci când apeşi mai tare. Claritatea imaginilor, comparată cu cea afişată de un ecran 320x240 este evident mai bună.

PocketPC-ul este echipat cu tot ce ar putea să aibă nevoie un PDA: port infraroşu, Bluetooth, WiFi şi un JogDial. În ceea ce mă priveşte, Pocket LOOX 720 a primit nota zece. Din punct de vedere tehnic însă are un neajuns (după cum vom vedea mai încolo).

Camera foto are 1,3 megapixeli şi este situată în spatele aparatului. Bliţul este situat tot acolo, este destul de mic dar eficient. Din aplicaţia "Photo" putem specifica ce tip de fotografie dorim să realizăm: JPEG sau BMP, în patru rezoluţii diferite - 120x160, 248x320, 480x640 şi 960x1280. Calitatea fotografiilor nu este excepţională, dar este cu mult mai bună în comparaţie cu cea a pozelor realizate cu celulare echipate cu cameră foto. Cu Pocket LOOX 720 putem înregistra şi mici secvenţe video, în formatele AVI sau MPEG-4, la rezoluţii de 96x128, 144x176 şi 288x352. Durata de rulare a unui film este de un minut dar în cazul evenimentelor speciale pe care dorim să le imortalizăm, putem înregistra mai multe secvenţe care pot fi combinate ulterior.

Memoria: 64MB ROM/128MB RAM - este îndeajuns de mare ca să poată stoca multe din pozele realizate cu camera foto. Avem loc destul şi pentru programe sau pentru fişierele personale.

Tip interfaţă	USB, Serial, Infraroşu, Bluetooth
Rezoluţie ecran	480 x 640
Adâncime de culoare	16-bit (64k culori)
Tehnologie Display	TFT Color Transreflectiv
Mărimea ecran	3,6 in
Player audio încorporat	MP3
Cameră digitală încorporată	da - 1,3 Mpixeli
Wireless	WLAN 802.11b, Bluetooth, Infraroşu irDA
Durată baterie	12 ore
Tip baterie	Li-Ion
Dimensiuni	72 x 121 x 15 mm
Greutate	107 g
Accesorii	Stylus, Soft Slip Case, Charger Cradle, Adaptor încărcător, adaptor AC
Preţ:	450 EUR
Contact:	www.tornado.ro

Procesorul: Intel PXA272 la 520MHz. Extrem de rapid. Dispunem şi de o aplicaţie prin care putem seta procesorul în mod "Turbo".

Memorie externă: avem clasicul slot SD/MMC dar şi un gigantic slot Compact Flash. Capacul de plastic din vecinătatea slotului SD/MMC poate fi demontat, pentru a permite inserarea unui card CF. Opţional, în acest slot poate fi introdus un modul GPRS, care pe lângă posibilitatea de conectare la Internet, adaugă PDA-ului şi funcţia de telefon GSM.



Vorbeam înainte de un neajuns al modelului Pocket LOOX 720. Acesta este butonul de resetare al aparatului, al cărui orificiu care este prea mic pentru a putea fi apăsat cu stilusul. Dacă vrei să resetezi, va trebui să foloseşti un ac sau un program care face o resetare soft.

În concluzie, Pocket LOOX 720 este un aparat care îşi merită banii. Într-o singură carcasă primeşti un organizer, o cameră foto, un MP3 player şi un reportofon iar procesorul de 520MHz cu greu poate fi depăşit de alte PDA-uri de pe piaţa actuală. ■

Răzvan T. Coloja
Mircea Buzlea
contact@myc.ro

Flash MX 2004

Partea a II-a

Data trecută am prezentat pe scurt acest program şi am vorbit despre interfaţă şi uneltele care te ajută să desenezi în Flash. Însă, bineînţeles că Flash-ul a devenit şi este celebru prin posibilitatea de realizare a unor animaţii. În ediţia curentă voi discuta despre acest aspect, urmând ca în numărul viitor să analizăm câteva noţiuni legate de importarea fişierelor, ActionScripting (sau modul în care poţi să faci o animaţie cât mai interactivă), precum şi pregătirea fişierelor pentru publicare.

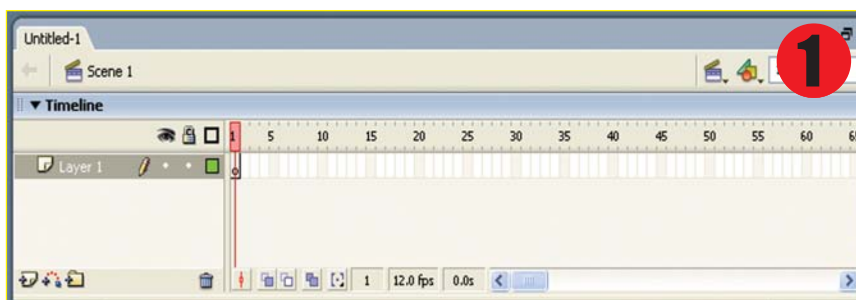
Există mai multe posibilităţi de a realiza animaţii, iar prima la care voi face referire este animaţia tradiţională, "cadru cu cadru".

Linia timpului

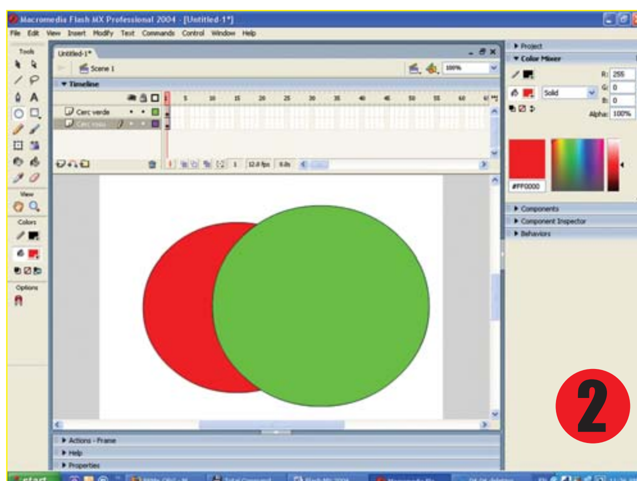
Flash-ul nu este un program de desen în trei dimensiuni precum 3ds max, Maya, Lightwave sau Cinema 4D. Poţi să apelezi la anumite "şiretlicuri" pentru a crea efecte 3d, însă programul în sine nu face parte din seria menţionată anterior. Dacă unii consideră timpul a patra dimensiune, atunci aş putea spune că şi în Flash poţi să realizezi animaţii în trei dimensiuni (coordonatele x, y, timp).

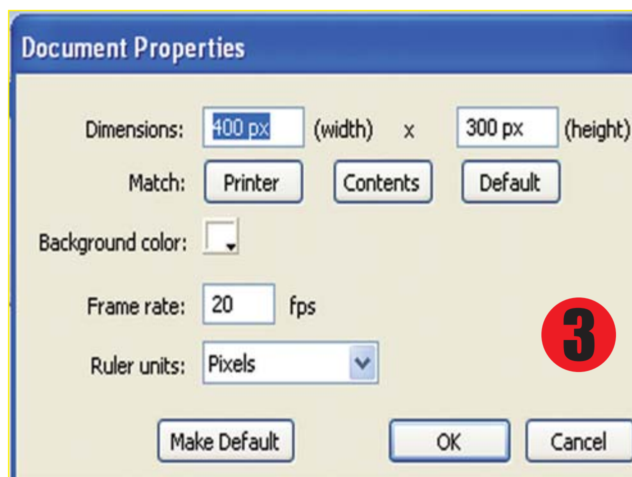
Nu încape nici o îndoială: linia timpului este un panou indispensabil atunci când doreşti să creezi animaţii în Flash. (vezi imaginea 1)

Înainte de a continua să prezint elementele esenţiale ale liniei timpului, ar trebui să fac câteva precizări legate de termenul animaţie şi modul în care este tratat acest concept de Flash MX 2004.



Această porţiune albă se numeşte în Flash "scenă". Este locul în care vei realiza desenele pe care urmează să le animezi. Animarea unui simbol nu ar fi posibilă fără caseta care poartă denumirea de "linie a timpului". Această linie a timpului este "partea nevăzută" sau motorul unei animaţii.





După cum bine ştiţi orice animaţie este alcătuită dintr-o succesiune de cadre. În televiziune de exemplu, numărul cadrelor variază între 20 şi 25 pe secundă (în filme se folosesc 24 de cadre pe secundă). Cu cât numărul c/s (cadre/secundă) este mai mare, cu atât animaţia este mai fluentă.

Această regulă este valabilă şi în ceea ce priveşte animaţia realizată în Flash, însă cu cât aceasta va conţine mai multe cadre într-o perioadă de timp X, cu atât este mai mare necesarul de resurse hardware (procesor, placă grafică).

Cadrele în Flash (reprezentate de acele mici dreptunghiuri orientate vertical şi numerotate din 5 în 5) pot fi comparate cu nişte coli de hârtie. Cea mai bună analogie este cu benzile desenate. Pe prima coală îl desenezi pe Tom. Pe cea de-a doua, acelaşi personaj ridicându-şi mâinile şi pregătindu-se să-l înhaţe pe Jerry. Pe cea de-a treia apare şi şoricelul, ş.a.m.d. Filmuleţul final de desene animate era, de fapt, o combinare a acestor coli (cadre).

Cadrele propriu-zise pot fi folosite pentru a introduce o pauză în filmuleţ. De exemplu, dacă ai un film cu o rată a cadrelor de 18/s, şi doreşti într-un moment X o pauză de 2,5 secunde, va trebui să laşi neutilizate 45 de cadre.

Realizatorii programului au setat o valoare predefinită a numărului de c/s, şi anume 12. Poţi să modifici această rată implicită precum şi alte setări (de exemplu dimensiunea sau culoarea de fundal a scenei) dând un dublu-clic pe numărul din casetă sau accesând meniul [Modify] - [Document…] ([Ctrl] + [J]). După ce ai modificat aceste setări, pentru a nu fi nevoit să le tot schimbi de fiecare dată, şi în cazul în care vrei să le păstrezi, poţi să le salvezi ca şi implicite, cu un clic pe butonul "Make default" (salvează ca şi implicite).

Însă despre rata cadrelor cea mai potrivită pentru filmuleţul tău voi vorbi ceva mai târziu.

Cadre, straturi şi alte elemente ale liniei timpului

Aceia dintre voi care nu sunt familiarizaţi cu programul vor trebui să acorde mare atenţie acestui capitol, deoarece sunt prezentate opţiunile cel mai des utilizate în realizarea de animaţii.

Când fac referire la cadre, am în vedere trei noţiuni: cadru, cadru cheie gol şi cadru cheie. Dacă ceva mai înainte am văzut ce este un cadru, va trebui să precizez că un cadru cheie gol este instanţa în care pe scenă nu avem absolut nici un simbol (reprezentarea grafică este a unui dreptunghi cu un cerc alb în mijloc).

Un cadru cheie în Flash este un punct de referinţă. În acel punct urmează să se schimbe ceva, să se întâmple o acţiune cât de cât semnificativă (reprezentarea grafică este a unui dreptunghi cu un cerc negru în mijloc).

Poţi să introduci diferite tipuri de cadre de la meniul [Insert] - [Timeline] - [Frame], [Keyframe] sau [Blank Keyframe], selectând o poziţie şi alegând una dintre aceste opţiuni.

O altă noţiune importantă este aceea de strat (layer). Straturile (pe care le-ai întâlnit şi în alte programe) nu sunt altceva decât cadre (succesiune de cadre) suprapuse. Imaginează-ţi cadrele ca nişte coli transparente. În momentul în care le suprapui vor fi vizibile integral desenele de pe prima coală, şi parţial (porţiunile care nu sunt acoperite de simbolurile de pe prima/primele coli) cele de pe restul colilor (vezi imaginea 2). După cum poţi să observi, în acestă imagine avem două cercuri, cel verde vizibil integral iar cel roşu doar parţial. Aceasta se datorează faptului că stratul pe care l-am redenumit "Cerc verde" este deasupra stratului pe care l-am redenumit "Cerc roşu". Dacă aş inversa poziţia stratelor (dau clic şi trag dedesubt primul strat), vei observa că devine vizibil tot cercul roşu, iar cel verde doar parţial.

Există trei opţiuni esenţiale de care te vei folosi atunci când vei lucra cu straturi (reprezentate de cele două puncte şi pătratul colorat). Prima te ajută să "ascunzi" un strat, a doua să-l blochezi, adică nu poţi face nici o modificare asupra elementelor până nu-l deblochezi. Dacă vei face un clic pe butonul colorat, vei putea vedea forma vectorială a contururilor obiectelor.

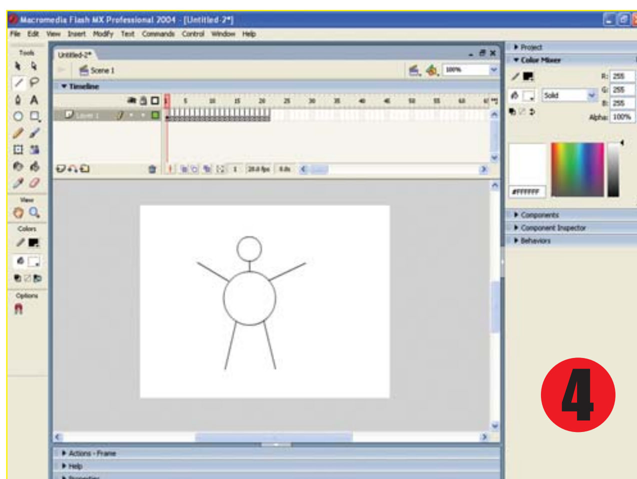
Probabil că ai mai observat pe caseta care reprezintă un layer, un creion. Apariţia acestuia semnifică faptul că pe acel strat se lucrează (adică stratul este activ).

În această casetă a liniei timpului mai găseşti câteva opţiuni, cum ar fi cele de adăugare sau ştergere a unui strat, managementul layer-elor (organizarea acestora în directoare) etc.

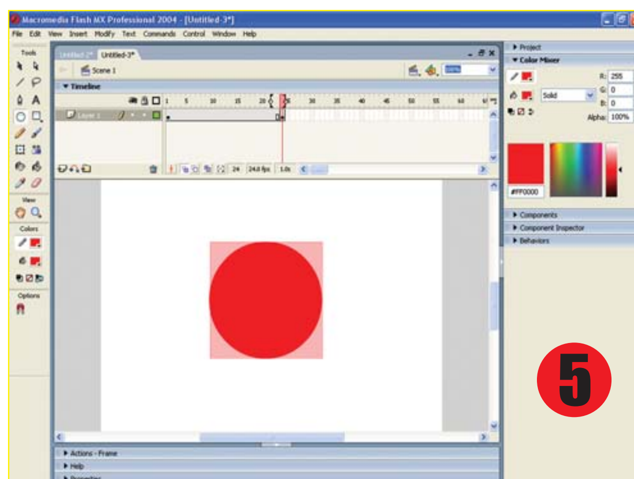
Înainte de a vedea un exemplu practic de realizare a unei animaţii "cadru cu cadru", ar mai trebui să ştii că un cadru este selectat atunci când deasupra lui se află acel simbol compus dintr-un dreptunghi şi o linie roşie.

Spuneam că primul lucru pe care trebuie să-l faci, înainte de a te apuca să realizezi o animaţie, este stabilirea proprietăţilor acesteia (vezi imaginea 3).

Cel mai important aspect de aici este numărul de cadre pe secundă. Valorile ideale sunt între 18 şi 24 c/s, însă poţi apela şi la alte valori, în funcţie de puterea de procesare a calculatoarelor utilizatorilor cărora le este destinat respectivul film (lucru care nu este uşor de determinat, aşa



Creionarea unui personaj



Utilizarea opţiunii Onion Skin

că eu te sfătuiesc să alegi o cifră cuprinsă între valorile menţionate anterior).

Bineînţeles, ca şi în cazul altor programe de creaţie, şi pentru realizarea unei animaţii în Flash trebuie să ai un plan (eventual poţi să schiţezi sumar pe hârtie ideile şi acţiunile de bază).

Lângă cadrul gol implicit voi mai adăuga încă 20, astfel că animaţia noastră va dura exact o secundă.

Nu am să realizez nimic complicat, doar un omuleţ care să facă nişte mişcări de "încălzire" (că oricum nu e prea cald afară... :) (vezi imaginea 4).

După ce am realizat acest desen simplu, am să trec la cadrul următor apăsând tasta cu semnele ">" şi ".", şi am să creez următoarea instanţă. Dar, după cum te aşteptai, din moment ce am trecut într-un cadru cheie care nu conţine nimic, desenul anterior a dispărut şi nu am decât o vagă idee legată de dimensiunile şi poziţionarea omuleţului meu. Dar, din fericire, Flash-ul îţi pune la dispoziţie o opţiune foarte utilă care rezolvă această problemă.

"Onion skin" (al doilea buton din cele 5 de la baza liniei timpului) este opţiunea care îţi permite să vizualizezi difuz desenele cadrelor anterioare. În acest fel îmi va fi mult mai simplu să trasez elementele a căror poziţionare şi dimensiune nu doresc să o modific.

Urmează să creez câte un desen după bunul plac în fiecare din cadrele rămase.

Când ai terminat, nu-ţi rămâne altceva decât să previzualizezi animaţia, şi poţi să faci acest lucru de la meniul [Control] - [Test Movie] sau apăsând combinaţia de taste [Ctrl] + [Enter]. Având în vedere că animaţia noastră durează doar o singură secundă, nu prea ai timp să-ţi dai seama de modul în care se "agită" personajul nostru, aşa că poţi să micşorezi numărul de c/s, să spunem la 5.

Desigur că nu este o animaţie cu care o să-i impresionezi pe amicii tăi, însă, dacă nu ştiai, probabil ţi-ai creat o idee despre animaţia de tip "cadru cu cadru".

Dar după cum vei vedea în continuare, acest tip de a crea animaţii, cu toate că îţi conferă mult control asupra fiecărui cadru în parte, nu este şi cel mai eficient din punct de vedere al timpului şi stresului...

Animaţia "tweening"

Conceptul de bază al acestui tip de animaţii este foarte simplu. Tu realizezi desenele pentru două cadre cheie (să presupunem 1 şi 20), iar programul generează automat şi intuitiv desenele pentru cadrele intermediare.

Există două tipuri de animaţie tweening: shape (modificarea formelor) şi motion (mişcarea obiectelor).

Prima face referire la transformarea unui element într-altul (de exemplu, un pătrat într-un cerc). Să punem în practică şi acest simplu exemplu.

Creez un document nou de la meniul [File] - [New…] - [Flash Document], şi desenez în primul cadru un pătrat roşu. Selectez poziţia 24 (la 24 c/s, animaţia va dura exact o secundă), şi de la meniul [Insert] - [Timeline] - [Keyframe] introduc un nou cadru cheie.

Programul păstrează automat desenul din primul cadru, aşa că, având acest cadru selectat precum şi desenul din interiorul acestuia, voi şterge pătratul şi voi desena un cerc (vezi imaginea 5).

Având selectat primul cadru, tot ce-mi rămâne de făcut este ca din panoul "Properties", de la meniul "Tween", să aleg opţiunea "Shape". Vei observa că a apărut o săgeată de la primul către ultimul cadru, pe un fond verde deschis.

Previzualizează acum animaţia, apăsând combinaţia [Ctrl] + [Enter], et voila! Un efect simpatic realizat din numai câteva clicuri. Presupun că nu te încumeţi să realizezi această animaţie cadru cu cadru… :).

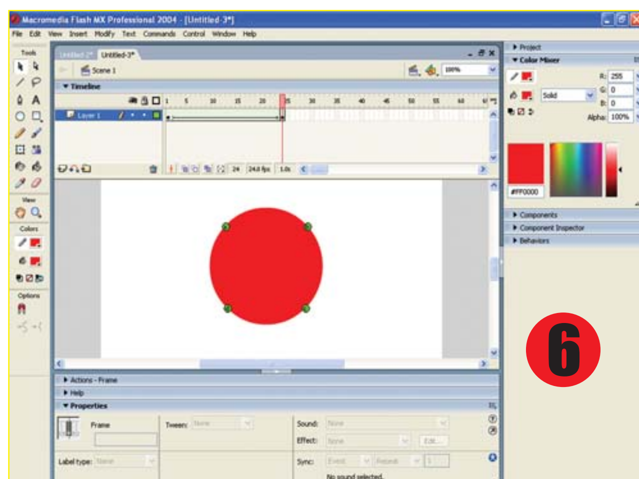
Un lucru e clar. Tweening-ul te poate scăpa de multă bătaie de cap, însă nu deţii nici un fel de control asupra modului în care un element se transformă într-altul. Aşa să fie oare? Există o opţiune foarte utilă, deşi ceva mai dificil de folosit, care se numeşte "shape hint" ([Modify] - [Shape] - [Add Shape Hint]).

Încearcă să-ţi imaginezi aceste hint-uri ca nişte puncte de control. Stabileşti un punct pe desenul iniţial şi apoi unul pe cel final. Astfel, pe parcurs ce animaţia se derulează, punctul iniţial va ajunge în punctul final, modificând formele şi dându-ţi posibilitatea de a crea efecte interesante.

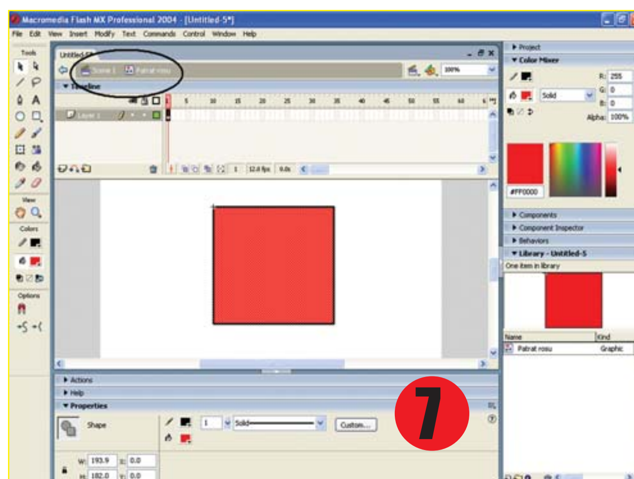
Vei înţelege mai bine utilitatea acestor hint-uri tot printr-un exemplu.

În animaţia anterioară, pe măsură ce pătratul se transformă într-un cerc, se creează un efect de rotire în sensul invers al acelor de ceasornic. Dar dacă doresc ca efectul de rotire să fie similar celui al acelor ceasornicului? Pentru aceasta voi introduce hint-uri, apăsând combinaţia de taste [Ctrl] + [Shift] + [H]. Hint-ul este simbolizat printr-o literă în interiorul unui cerc.

Având selectat primul cadru, voi plasa patru hint-uri în cele patru colţuri ale pătratului începând cu cel din stânga jos şi



Utilizarea punctelor de control



Modificarea unui simbol

terminând cu cel din dreapta jos. Selectând acum ultimul cadru, voi plasa cei patru corespondenţi după cum se observă în imaginea 6.

Dacă previzualizei acum animaţia vei putea să observi că efectul a rămas neschimbat, însă direcţia de rotire este acum în sensul acelor de ceasornic.

Cu cât vei exersa mai mult cu aceste hint-uri, vei vedea că nu sunt chiar aşa de greu de utilizat.

Aminteam faptul că Flash-ul nu ar fi un program de desen 3D însă există anumite tehnici care pot genera efecte tridimensionale.

Şi fiindcă suntem la modificarea formelor prin procedeul de tweening, am să-ţi dau un pont legat de modul în care se pot anima gradienţii pentru a obţine astfel de efecte.

De fapt nu e chiar un pont, ci un exemplu des utilizat, clasic aş putea spune... :).

Creez un document nou şi setez rata cadrelor la valoarea de 24 c/s. În primul cadru am să desenez un obiect alcătuit dintr-un dreptunghi şi o sferă, şi am să colorez dreptunghiul roşu şi sfera cu un gradient circular. Cu ajutorul instrumentului "Fill Transform Tool" (F), am să mut gradientul din centrul cercului în partea din stânga sus (vezi imaginea 8,9). Bănuiesc că ţi-ai dat seama ce vreau să se întâmple în animaţia mea. Este o zi călduroasă de vară (n-ar fi rău... :), iar soarele se află în partea din stânga a imaginii (nu m-am mai obosit să-l desenez... :). Odată cu trecerea timpului, lumina va bate din partea dreaptă şi, logic, centrul gradientului se va muta tot în această parte.

Având selectat primul cadru, din panoul "Properties", de la "Tween", aleg opţiunea "Shape", şi animaţia este gata. Desigur că acest exemplu este unul banal, însă te ajută să înţelegi principiile de bază ale creării de efecte 3D în Flash.

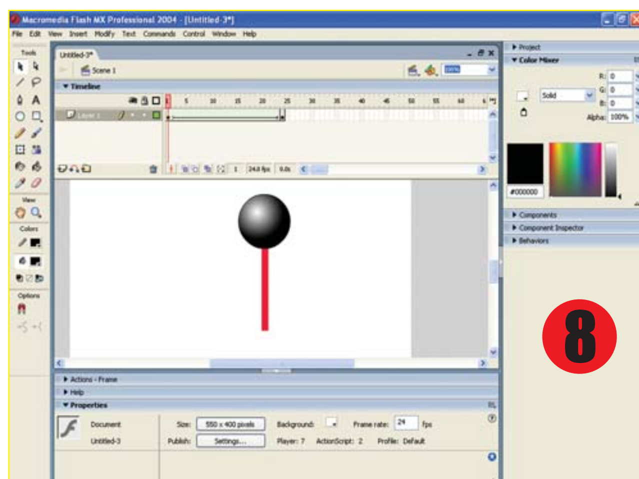
Simboluri

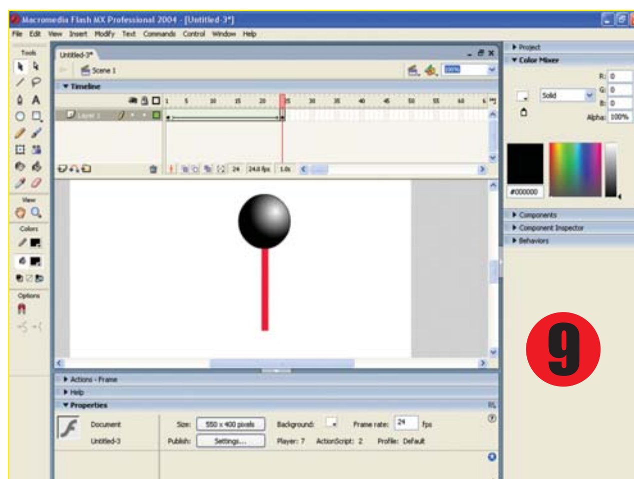
O altă noţiune importantă fără care Flash-ul nu ar fi Flash, este aceea de simbol. Dacă ar fi să dau o definiţie cât mai simplă pentru simbol, aş spune că acesta este o cutie. Şi spun aceasta, deoarece un simbol se comportă ca un păstrător de date.

Există două mari avantaje pe care ni le oferă simbolurile. În primul rând, nu vei mai fi nevoit să realizezi de două ori un desen complex, iar în al doilea rând, dimensiunea fişierelor este mai redusă atunci când lucrezi cu simboluri.

Pentru a transforma un desen într-un simbol, vei selecta prima dată ceea ce doreşti să transformi, iar apoi de la meniul [Modify] - [Convert to Symbol...] sau apăsând tasta [F8], vei modifica acel desen în simbol grafic.

După ce ai realizat această operaţiune, şterge de pe scenă desenul selectat. Hmm... Sper că nu ai creat o casă cu 7 etaje şi 30 de





Crearea unui efect 3D folosind "shape tweening"

ferestre, pentru că va trebui să o desenezi din nou! Asta n-ar fi o problemă prea mare, fiindcă avem comanda "Undo" la dispoziţie, nu-i aşa?

Dar nu vei fi nevoit să apelezi la acesta, deoarece dacă vei apăsa combinaţia de taste [Ctrl] + [L] sau tasta [F11], în partea din dreapta a imaginii se va deschide panoul "Library", care reprezintă locul unde sunt stocate simbolurile sau diverse tipuri de fişiere importate.

În momentul în care ai transformat un desen în simbol, poţi să-l ştergi cu încredere, deoarece acesta este salvat în bibliotecă şi poate fi reutilizat ori de câte ori doreşti.

Spuneam că avantajul utilizării simbolurilor este că se păstrează redusă dimensiunea fişierelor. Aceasta se întâmplă deoarece chiar dacă utilizezi un simbol de 20 de ori într-un filmuleţ, Flash-ul foloseşte instanţe ale acestuia (aş spune că sunt un fel de căi către documentul original din bibliotecă), o procedură asemănătoare cu utilizarea foilor de stil în cascadă (CSS) externe.

Un concept care creează deseori confuzii este acela de modificare a unui simbol din bibliotecă. Dacă doreşti acest lucru va trebui să tragi (drag&drop) din bibliotecă pe scenă un simbol şi să dai dublu clic pe el (vezi imaginea 7).

Aici se creează confuzia. În momentul în care editezi un simbol, intri ca să spun aşa, într-o altă dimensiune, nu mai lucrezi pe scena iniţială, ci în interiorul containerului în care se află graficul respectiv. Poţi să observi acest lucru în partea de sus (încercuită cu negru) a liniei timpului. Deci, mare atenţie la modificarea unui simbol sau modificarea unei instanţe a acestuia!

Dacă un simbol poţi să-l modifici după bunul plac, asupra unei instanţe poţi să aplici efecte de modificare a formei (instrumentul "Free Transform Tool") sau culorii (panoul "Properties", opţiunea "Color").

Mai trebuie să-ţi atrag atenţia asupra unui singur lucru în ce priveşte biblioteca. În momentul în care creezi un film nou, biblioteca precedentă şi implicit simbolurile din aceasta nu mai sunt valabile. Dacă vrei să utilizezi un simbol folosit la realizarea unui alt filmuleţ, va trebui să deschizi biblioteca documentului anterior, şi prin metoda drag&drop să importi simbolurile în cea a documentului actual.

Animarea obiectelor, mişcarea acestora cu ajutorul metodei "motion tweening" este relativ similară cu cea anterioară, doar că acum lucrezi cu simboluri şi cu instanţe modificate ale acestora.

De exemplu, în cazul în care doresc să mut o stea de-a lungul scenei şi eventual să-i aplic chiar câteva efecte, va trebui să apelezi la "motion tweening".

Creez pentru început cu ajutorul instrumentului PolyStar o stea galbenă şi o transform în simbol. Creez un cadru-cheie la poziţia 24 şi mut steaua în partea dreaptă a ecranului, rotind-o în acelaşi timp. În acest fel, pe lângă efectul de mişcare, i-am imprimat stelei şi un efect de rotire. Mai poţi modifica din panoul "Properties" - "Color", transparenţa, luminozitatea sau culoarea, sau poţi să distorsionezi imaginea cu ajutorul instrumentului "Free Transform Tool".

Straturi multiple şi căile de ghidare

În cazul anterior am văzut cum am mişcat steaua de-a lungul scenei pe o traiectorie dreaptă. Ce se întâmplă în schimb dacă doresc ca această stea să aibă o traiectorie curbă sau să se mişte în zig-zag?

Există o opţiunea foarte utilă în Flash care îţi permite să creezi căi pe care să le urmeze ulterior obiectele. Procedeul poartă denumirea de cale de ghidare (motion guide).

Presupunem că doresc ca în animaţia de mai înainte steaua să urmeze o traiectorie curbă şi nu una liniară.

În caseta liniei timpului dai un clic pe butonul "Add Motion Guide" (al doilea din stânga) (vezi imaginea 10).

După cum poţi să observi în această imagine, va apare un nou strat având numele "Guide:Stea" (pe primul strat l-am denumit "Stea"). În acest nou layer urmează să trasezi calea cu ajutorul creionului. Să fii atent la un lucru: blochează în prealabil stratul "Stea", pentru a fi sigur că nu îl modific din greşeală (vezi imaginea 11).

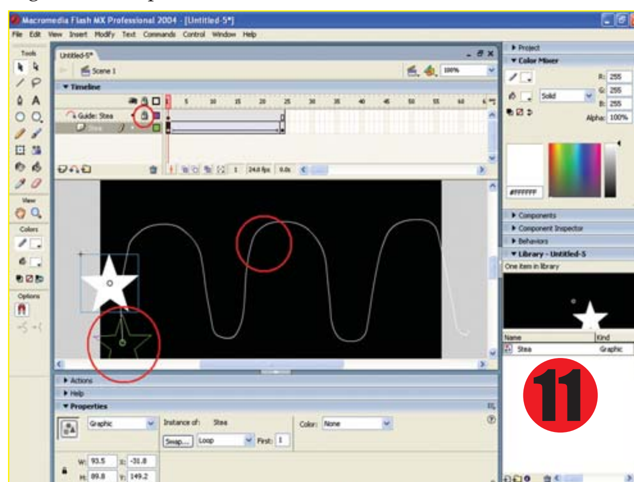
Când ai terminat de trasat calea, deblochezi layer-ul "Stea" şi având selectat primul cadru, fixezi steaua în punctul de unde doreşti să pornească pe traseu (să fii atent să ai activată opţiunea de aliniere, [View] - [Snapping] - [Snap to Objects]). Selectezi ultimul cadru şi fixezi steaua în punctul de sosire.

Dacă previzualizezi filmuleţul ([Ctrl] + [Enter]), vei vedea că la o frecvenţă de 24 c/s ai obţinut o stea "săltăreaţă".

Ce se întâmplă însă în cazul în care doreşti să realizezi o seară cu ninsoare? Va trebui să creezi o traiectorie pentru fiecare fulg în parte. Iar pentru fiecare obiect pe care doreşti să-l mişti va trebui să creezi câte un strat nou.

La final mă voi referi la animarea textu-





Realizarea unei stele şi editarea unei traiectorii pe care doresc ca aceasta să o urmeze

lui. Dacă nu ai în plan să devii un maestru al animaţiilor şi să creezi un film de jumătate de oră, mai mult ca sigur că te vei orienta către crearea de logo-uri sau afişe animate. Iar pentru a putea duce la bun sfârşit acest lucru va trebui să ştii câte ceva despre animarea textului.

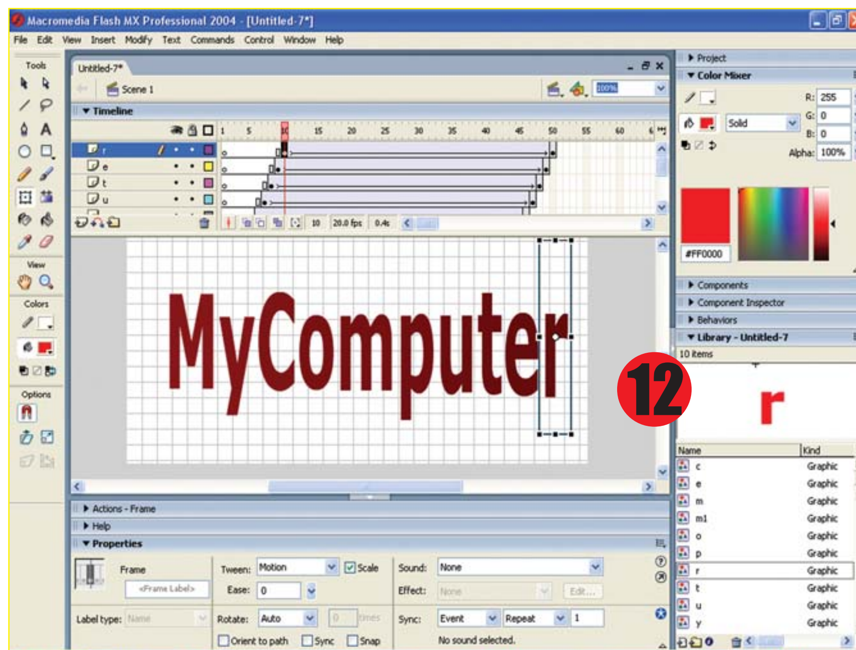
Per ansamblu, regulile sunt cam aceleaşi ca şi în cazul altor elemente grafice, însă cu mici deosebiri sau completări.

Să presupunem că doresc să animez o siglă "MyComputer", operând pe fiecare literă din acest cuvânt (vezi imaginea 12).

După ce ai introdus textul, poţi să observi că nu poţi să editezi separat fiecare literă. Pentru a putea realiza acest lucru, de la meniul [Modify], alegi opţiunea "Break Apart" ([Ctrl] + [B]) (vezi imaginea 13).

Următorul pas este acela de a transforma fiecare literă în simbol. Spuneam şi mai înainte că nu poţi să animezi mai multe simboluri în cadrul aceluiaşi layer, aşa că va trebui să plasezi fiecare simbol într-un strat diferit. Hmm... ce se întâmplă dacă am 40 de litere? Am să introduc manual câte un strat pentru fiecare literă? Din fericire... nu! Şi asta deoarece Flash-ul are o opţiune de distribuire a simbolurilor în layere diferite. Pentru aceasta va trebui să selectezi toate simbolurile, iar de la meniul [Modify] - [Timeline] alegi opţiunea "Distribute to layers". Nu numai că fiecare simbol a fost plasat într-un strat diferit, dar layer-ele au fost redenumite după simbolul din interiorul lor. Din moment ce fiecare simbol are stratul lui şi va fi animat în cadrul acestuia, poţi să ştergi layer-ul iniţial.

Efectul pe care doresc să îl creez este următorul: literele siglei vor apare pe rând, fiind la început mai mari şi mai închise la culoare, apoi se vor micşora şi vor deveni mai deschise, pentru ca în final să dispară una câte una (vezi imaginea 14).



Editarea separată a fiecărei litere separate de cuvântul părinte şi distribuirea simbolurilor pe straturi

Poţi să-ţi dai seama, din imagine, de modul în care am realizat ceea ce mi-am propus.

Nu pretind că am prezentat toate opţiunile care să te ajute să realizezi animaţii însă sunt sigur că le-am prezentat pe cele mai importante şi mai uzuale, pe restul urmând să le descoperi singur, pe măsură ce vei exersa şi vei "colinda" printre meniuri.

Şi asta nu e tot! Dacă ceea ce ai citit astăzi ţi s-a părut interesant, te asigur că data viitoare vei afla lucruri şi mai spectaculoase. Oricum, dacă ai nelămuriri, întrebări sau sugestii, le aştept pe toate la adresa laurentiu@myc.ro. ■

Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro







Textul de după şi dinaintea separării cu ajutorul opţiunii [Modify] - [Break Apart]

Customizarea promptului Bash

De ce să-l modifici? Un prompt este un prompt, un shell este un shell. Îl poţi modifica dacă vrei să aduci puţină culoare terminalului tău. Îl poţi modifica pentru că îţi poate oferi informaţii preţioase cum ar fi data, locul în care te afli sau numele userului pe care tocmai îl foloseşti. Îl poţi customiza dacă eşti începător, tocmai pentru a învăţa bazele shellscripting-ului. E distractiv, e uşor, e ceva cu care să îţi umpli timpul.

Cei mai mulţi utilizatori Linux şi BSD folosesc BASH (Bourne Again Shell) ca şi terminal. Există multe alternative (cum ar fi zsh sau chsh) dar bash este cel mai răspândit. În directorul /home al utilizatorului tău se află trei fişiere care au o însemnătate aparte pentru bash. Dacă ele nu există, le poţi crea uşor cu editorul de texte favorit. În acest caz, bash va folosi fişierul /etc/profile.

Cele trei fişiere sunt

`.bash_profile` - citeşte comenzile scrise în el şi le execută de fiecare dată când te locghezi în sistem

`.bashrc` - script executat de fiecare dată când deschizi o nouă sesiune bash

`.bash_logout` - script citit şi executat de fiecare dată când se iese dintr-o sesiune bash.

Bash permite două sinonime pentru .bash_profile: .bash_login şi .profile. Le poţi avea pe toate dar numai unul va fi folosit la logare. Dacă .bash_profile nu există, Bash va căuta fişierul .bash_login. Dacă nici acesta nu există, va folosi .profile.

Avem patru locuri în care putem insera customizările Bash: `/etc/profile`, `/etc/bashrc`, `~/.bash_profile`, şi `~/.bashrc`. Felul în care este afişat promptul este definit de variabila PS1 iar ceea ce acesta va afişa precum şi culoarea

```
drobbins@freebox...sr/home/rsyncroot/rsync/sys-apps/baselayout/files
copyright            nsswitch.conf          services
crontab              pam.conf               shadow
filesystems          passwd                 syslog.conf
> ./colors
         40     41     42     43     44     45     46     47
30            Normal Normal Normal Normal Normal Normal Normal
       Bold   Bold   Bold   Bold   Bold   Bold   Bold   Bold
31     Normal Normal Normal Normal Normal Normal Normal Normal
       Bold   Bold   Bold   Bold   Bold   Bold   Bold   Bold
32     Normal Normal        Normal Normal Normal Normal Normal
       Bold   Bold   Bold   Bold   Bold   Bold   Bold   Bold
33     Normal Normal Normal        Normal Normal Normal Normal
       Bold   Bold   Bold   Bold   Bold   Bold   Bold   Bold
34     Normal Normal Normal Normal        Normal Normal Normal
       Bold   Bold   Bold   Bold   Bold   Bold   Bold   Bold
35     Normal Normal Normal Normal Normal        Normal Normal
       Bold   Bold   Bold   Bold   Bold   Bold   Bold   Bold
36     Normal Normal Normal Normal Normal Normal        Normal
       Bold   Bold   Bold   Bold   Bold   Bold   Bold   Bold
37     Normal Normal Normal Normal Normal Normal Normal
       Bold   Bold   Bold   Bold   Bold   Bold   Bold   Bold
>
```

sunt definite de unul din caracterele de mai jos:

\d data în format "Zi Lună Dată" (e.g., "Tue May 26")
\e caracter ASCII escape
\h hostname-ul până la primul `.'
\H hostname-ul (NUMELE STAŢIEI)
\j numărul de procese din shell-ul curent
\n linie nouă
\r carriage return (enter)
\s numele shell-ului
\t timpul curent în format de 24 ore (oră:minute:secunde)
\T timpul curent în format de 12 ore (oră:minute:secunde)
\@ timpul curent în format de 12 ore (AM/PM)
\u numele utilizatorului curent
\v versiunea Bash)
\w directorul curent
\! numărul comenzii (din fişierul history)
\# numărul comenzii
\\ caracter backslash

Mai există caractere care pot fi inserate dar cele de mai sus sunt mai des folosite. Avem nevoie şi de puţină culoare, să ne facem Bash-ul ca un curcubeu:

Negru 0;30 Negru inchis 1;30
Albastru 0;34 Albastru deschis 1;34
Verde 0;32 Verde deschis 1;32
Cyan 0;36 Cyan deschis 1;36
Rosu 0;31 Rosu deschis 1;31
Purpuriu 0;35 Purpuriu deschis 1;35
Maro 0;33 Galben 1;33
Gri deschis 0;37 Alb 1;37

În următorul exemplu, numele utilizatorului va fi afişat cu roşu, numele staţie cu albastru, urmează un spaţiu şi numele directorului curent va fi afişat tot cu albastru, urmat de două semne ">".

PS1='[\[\033[31;1m\u\[\033[0m@\[\033[34;1m\h\[\033[0m \[\033[34m\w\[\033[0m]>>

```
Eterm 0.9.2
[root@MyC-Raz-Slack10 ~]>>
[root@MyC-Raz-Slack10 ~]>> cd /home
[root@MyC-Raz-Slack10 /home]>> cd /usr/local
[root@MyC-Raz-Slack10 /usr/local]>>
```

Dacă doreşti ca promptul tău să fie cât mai simplu dar totuşi să-ţi ofere informaţiile necesare, o altă secvenţă interesantă ar fi

export PS1="\u@\h:\w# "

```
Eterm 0.9.2
root@MyC-Raz-Slack10:/usr#
```

Dacă vrem să ne fie afişată şi data vom folosi

PS1="[\u@\h:\W, \@, \d]> "

```
Eterm 0.9.2
[root@MyC-Raz-Slack10:root, 11:28 AM, Mon Nov 01]>
```

Exemplul de mai jos oferă pe o tentă albăstruie ora, utilizatorul şi hostname-ul staţiei pe care lucrăm:

PS1="\[\033[34m\](\@)(\u)@\h:(\W) #\[\033[0m\]"

```
Shell No. 4 - Konsole
Session Edit View Bookmarks Settings Help
(11:39 AM)(root)@MyC-Raz-Slack10:(root) #
```

Acum să ne facem promptul cu un fond albastru, subliniat de o linie, şi să ne afişeze numele utilizatorului, staţia şi directorul curent:

PS1="\[\033[4;44;32m\]\u@\h:\w \$\[\033[0m\]"

```
Shell No. 7 - Konsole
Session Edit View Bookmarks Settings
root@MyC-Raz-Slack10:/usr/local $
```

Un alt exemplu:

export PS1="\s|\h \W] "

```
Shell No. 7 - Konsole
Session Edit View Bookmarks Settings
[bash-2.05b|MyC-Raz-Slack10|root]>
```

Un prompt plin de stil:

PS1="\[\033[1;34m\][\[\033[1;31m\]\s-\v\[\033[1;34m\]|\[\033[1;31m\]\h\[\033[1;34m\]|\[\033[1;31m\]\W\[\033[1;34m\]]>\[\033[0m\] "

```
Shell No. 8 - Konsole
Session Edit View Bookmarks Settings
[MyC-Raz-Slack10|root]>
```

...şi un altul:

PS1="\[\033[1;34m\][\h|\[\033[1;31m\]\W\[\033[1;34m\]]>\[\033[0m\] "

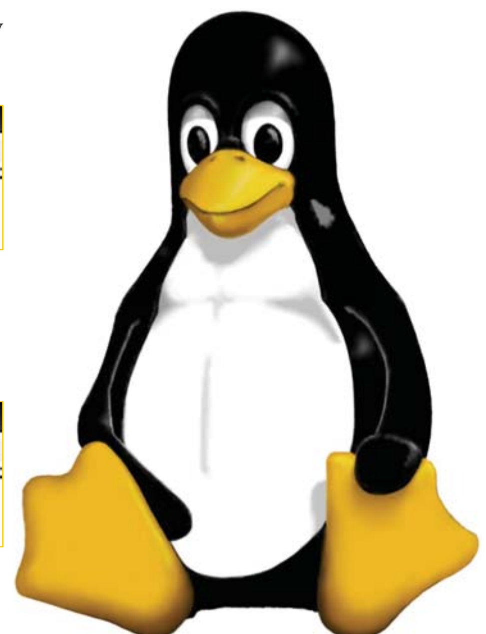
Un prompt roşu ce afişează ora, hostname-ul şi directorul curent:

PS1="\[\033[1;31m\[\t\h$TTYNR:\w\$\[\033[0m\]"

```
Shell No. 5 - Konsole
Session Edit View Bookmarks Settings
12:06:56 MyC-Raz-Slack10:/usr/local$
```

Prompturile pot fi customizate în sute de feluri. Există nenumărate combinaţii care pot fi folosite. Dacă ai timp, experimentează. Personal am ajuns să folosesc al treilea exemplu de mai sus.. ■

Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro



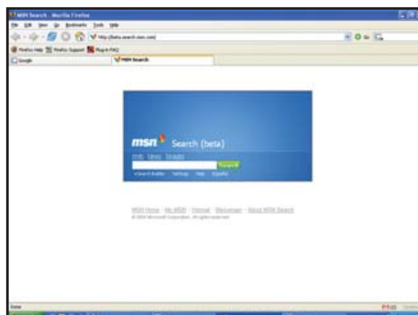
MICROSOFT CONTRAATACĂ

Motoare de căutare pe internet

Atât cei atraşi de domeniul motoarelor de căutare, precum şi cei pasionaţi de acest subiect, au avut la sfârşitul anului 2004 două subiecte "fierbinţi", despre care s-a discutat cu siguranţă ore în şir. Primul a fost depăşirea de către Google a 8 miliarde de pagini indexate, iar cel de-al doilea, iniţiativa Microsoft de a se lansa puternic în competiţia din ce în ce mai strânsă şi mai captivantă dintre motoarele de căutare (factorul financiar este determinant şi în acest caz).

Nu vreau să mă refer prea mult la primul subiect, este deja notoriu, însă un aspect cred că merită subliniat, şi asta pentru a evidenţia modul în care se progresează în acest segment.

Conform datelor furnizate de **searchenginewatch.com**, în luna septembrie a anului 2004, Google avea indexate "doar" 3,3 miliarde de pagini, fiind urmat de AllTheWeb şi Inktomi cu 3,2, respectiv 3 miliarde de pagini. Având în vedere cele spuse mai înainte, creşterea de 4,8 miliarde de pagini indexate, în mai puţin de un an şi jumătate, cred că vorbeşte de la sine!



Tot un an şi jumătate a trecut de când preşedintele Microsoft, Bill Gates, dădea primele indicii care ameninţau voalat supremaţia lui Google prin promovarea unui motor de căutare complet nou, la care angajaţii companiei au lucrat în secret timp de mai multe luni.

Totul a început prin crearea unui "crawler"(robot), pe care îl întâlnim mai frecvent sub denumirea de "spider", pentru a putea fi indexate paginile web. Dacă ar fi să ne luăm după cele declarate de reprezentanţii companiei, partea bună a lansării acestei iniţiative este faptul că motorul de căutare este nou-nouţ, adică nu se bazează pe un "engine" existent, ci a fost creat de la zero. Au existat bineînţeles şi inerentele speculaţii, cum că la mijloc ar fi şi ceva iz de "HotBot", însă până nu apare ceva concret, nu are sens să ne obosim dând crezare unor asemenea supoziţii.

Dacă nu ştiaţi, am să vă spun eu că motorul de căutare al celor de la Microsoft cu care ne obişnuisem (probabil foarte puţini utilizatori din România au apelat la această soluţie în cazul în care au dorit să caute vreo informaţie), este bazat pe Yahoo (Overture), iar cei de la Microsoft au simţit nevoia "să tulbure" puţin piaţa motoarelor de căutare prin recenta promovare.

Interfaţă şi tehnologie

La ora la care redactez acest articol, noul motor de căutare Microsoft este încă în fază beta, astfel că ne putem aştepta la multe îmbunătăţiri şi opţiuni noi în perioada care urmează.

Adresa motorului este **http://beta.search.msn.com**. Se pare că interfaţa stil "Google", cât mai simplă şi intuitivă este una la modă. Sincer să fiu, mă aşteptam la ceva mai original sau mai deosebit din partea celor de la Microsoft, dar sunt ferm convins că la baza acestui tip de interfaţă se află studii aprofundate. Cu cât eşti mai cunoscut şi mai popular, cu atât trebuie să fii şi mai comercial şi să te adresezi tuturor categoriilor de utilizatori (având-i bineînţeles în prim-plan pe începători). Probabil că aceasta este una dintre premisele pentru care nu avem de-a face în cazul acestor engine-uri cu interfeţe încărcate şi

greoaie, puţin intuitive.

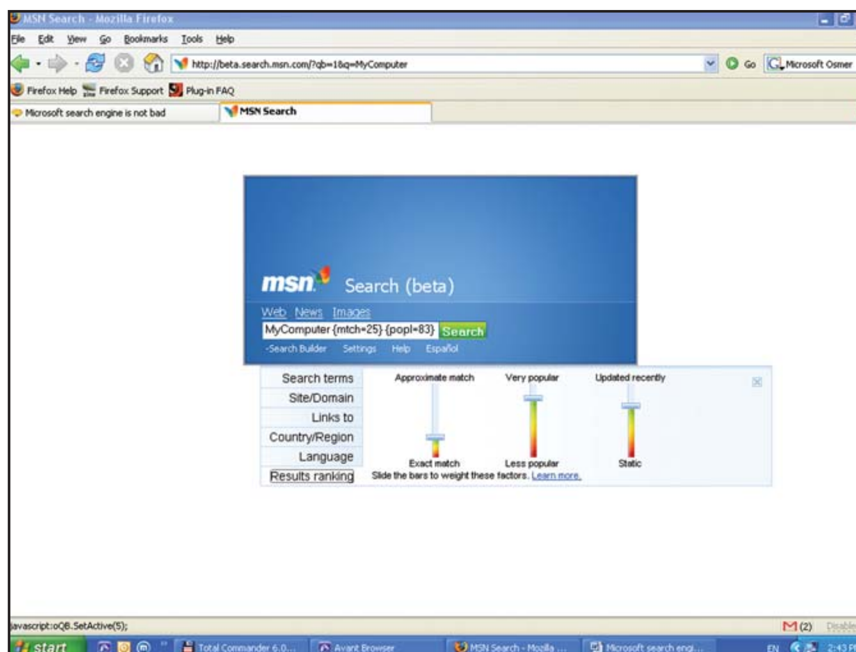
În general, servirea unei pagini utilizatorului este rezultatul unui proces care se realizează în mai mulţi paşi. Nici **search.msn.com** nu face abstracţie de la această regulă. În acest caz este vorba de o procedură în patru paşi:

1. MSNBot-ul - este "crawler-ul" care se ocupă de căutarea de pagini folosindu-se de infrastructura de link-uri a Internetului. Acesta nu face altceva decât să colinde pe "autostrăzile" web-ului de la un link la altul. Nu trebuie să ne mire faptul că numărul de pagini indexate este din ce în ce mai mare, atâta timp cât ne gândim că această "pânză" se întinde pe zi ce trece, ca să nu mai pun la socoteală paginile care sunt frecvent actualizate, "bot-ul" fiind nevoit să se reîntoarcă la aceste pagini.

2. Crearea indexului - bineînţeles că plimbarea hai-hui a crawler-ului nu ar avea sens dacă paginile nu ar fi indexate. De acest proces se ocupă generatorul de index, care revizuieşte şi stochează conţinutul paginilor vizitate de MSNBot. Acesta se bazează pe o structură de directoare şi categorii, amplasând paginile în dosarele corespunzătoare (acestea sunt analizate în funcţie de titlu, termeni cheie, poziţionarea acestora etc.)

3. Serverul de cerere - se ocupă de potrivirea termenilor solicitaţi cu paginile indexate.

4. Furnizarea paginilor corespunzătoare cererii.



Opţiuni, performanţă şi perspective

Testarea unui motor de căutare este un proces care durează săptămâni, poate chiar luni, aşa că este mai dificil, pentru început, să-mi exprim o părere obiectivă. Există totuşi anumite aspecte evidente care pot fi evaluate, şi acestea sunt în primul rând opţiunile oferite, respectiv viteza de răspuns.

Nu aş putea spune că există "ceva-ul" revoluţionar pe care să ni-l ofere **search.msn.com**.

Opţiunile oferite sunt destul de limitate şi încearcă în primul rând să fie cât mai practice, fără a încărca inutil pagina sau sistemul per ansamblu. Astfel, poţi să cauţi un cuvânt sau o sintagmă, imagini, ştiri, iar prin intermediul meniului "Settings" poţi să customizezi şi să setezi preferinţele personale.

În dreptul rezultatelor afişate vei putea găsi copii stocate în cache, data de indexare sau de actualizare a paginii. Reevaluarea paginilor se face zilnic, săptămânal sau lunar, unii considerând că sistemul este mai eficient decât al motoarelor consacrate.

La fel cum există şi opţiuni de care nu ai parte, **search.msn.com** dispune de unele pe care nu le vei găsi la concurenţă (Google, Ask Jeeves sau Yahoo - eventual, cel mult, un fel de variante; este de remarcat modul simplist, însă extrem de util în care au fost implementate).

Singurul lucru deosebit în interfaţă este butonul "+Search builder". Efectuarea unui clic pe acest buton duce la apariţia unui formular ce cuprinde opţiuni de rafinare a căutării, dintre care cea mai deosebită şi într-adevăr demnă de menţionat este "Results Ranking".

Aceasta îţi dă un bun control asupra tipului de rezultat pe care doreşti să îl obţii, prin modificarea a trei variabile: exactitate, popularitate şi actualizare. Este o opţiune cu care merită să "te joci" şi să compari rezultatele oferite. Introducerea acestei opţiuni este o încercare îndrăzneaţă, însă personal cred că este destul de greu de implementat (în sensul ca rezultatele oferite să se conformeze algoritmilor), şi va trece ceva timp până ne vom putea bucura din plin de ea.

Mai puţin originală este opţiunea de căutare de imagini, care este bazată pe Picsearch (**www.picsearch.com**), o bază de date de peste 390 de milioane de imagini.

Din păcate nu am date concrete, dar se zvoneşte pe diferite forumuri că Microsoft va oferi şi căutare pe desktop.

La capitolul referitor la performanţă, **search.msn.com** pare să stea destul de bine, în afară de perioada din preajma lansării când au existat mici probleme cu banda de trafic. În ceea ce priveşte relevanţa rezultatelor, în principal aspectul care ne interesează cel mai mult, după cum spuneam şi la început, va trebui să treacă o perioadă de test de câteva săptămâni sau luni pentru a-ţi contura o idee despre potenţialul acestui motor de căutare. Am întâlnit şi situaţii când rezultatele au depăşit ca şi grad de relevanţă pe cele oferite de competitori, însă şi răspunsuri bizare...

Discutam cu cineva şi mă întreba dacă **search.msn.com** i-ar putea pune probleme lui Google în următorii 2-3 ani. Singurul lucru pe care-l pot spune e că temelia a fost pusă, aproape totul depinde de modul în care Microsoft va îngriji, va creşte şi va îmbunătăţi acest motor de căutare.

Oricum niciodată nu se ştie ce ne rezervă viitorul, aşa că merită să fii pregătit. Dacă ai un sit, iar acesta nu este indexat de search.msn.com, poţi să faci chiar astăzi acest lucru accesând adresa **http://beta.search.msn.com/docs/submit.aspx?FORM=WSDD**. ■

Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro

TUNING



PARTEA A III-A

Spuneam în numărul trecut că de-a lungul a mai multe numere o să încerc să prezint cele 800 de setări ale programului WinBoost. Adevărul este că mai mult de 60% din setările programului sunt opţiuni de ascundere şi redenumire a unor meniuri, directoare etc. Aşadar în partea a III-a o să prezint cele mai importante setări şi o să omit setările simple care pot fi înţelese de aproape orice utilizator. Oricum pentru întrebări şi răspunsuri e-mail-ul meu vă stă la dispoziţie.

Meniul "Start Menu" continuare...

Enable Highlight New Programs - opţiunea obligă sistemul de operare Windows XP să afişeze corect în meniul de start programele cele mai utilizate. De obicei, sistemul de operare "uită" să actualizeze această secţiune.

Show Administrative Tools - opţiunea afişează meniul Administrative Tools în meniul Start al sistemului de operare.

Clear Past Icons on Tray Notif Area - opţiunea goleşte din Tray toate pictogramele care au reprezentat programele pornite anterior.

Force to Classic Star Meniu - opţiunea forţează sistemul de operare Windows XP să afişeze meniul clasic în locul celui din XP.

Disable Toolbar on Taskbar - opţiunea dezactivează bara de instrumente din bara de sarcini (Taskbar) al lui Windows XP.

Remove Suspend From Start Menu - va îndepărta opţiunea Suspend din meniul de start. Opţiunea funcţionează numai în sistemele de operare Windows 98/Me.

Remove "All Programs" Button - va ascunde butonul All Programs. Opţiunea funcţionează dacă folosiţi meniul Windows-ului XP în locul celui clasic.

Meniul "Windows Explorer"

În acest meniu sunt 48 de opţiuni cu ajutorul cărora puteţi modifica setări, moduri de afişare, etc. în programul Windows Explorer.

Refresh Constanly - opţiunea vă scuteşte să mai apăsaţi butonul F5 de actualizare pentru că această setare actualizează conţinutul automat şi constant.

Explore From Here - opţiunea creează o nouă linie în meniul pop-up al lui Explorer cu ajutorul căreia vă afişează directorul respectiv ca şi director de root.

Quick Access to Defragmenter - opţiunea creează o nouă linie în meniul pop-up al lui Explorer cu ajutorul căreia puteţi accesa imediat programul de defragmentare al sistemului de operare.

Change Reg Files Behaviour - opţiunea schimbă rolul dublului clic pe fişierele cu extensia *.reg, adică în loc să le execute, le deschide cu ajutorul editorului de text integrat în sistemul de operare.

Create "Open With…." For All File - opţiunea şterge toate asocierile fişierelor făcute de utilizator şi le deschide implicit cu meniul "open with".

View Non-Associated Files with Notepad - opţiunea asociază toate fişierele neasociate cu programul Notepad.

Disable Search Assistance - opţiunea dezactivează interfaţa Search Assistance şi o foloseşte pe cea tradiţională în locul acesteia.

Enable Auto Complete Mode - utilizaţi această opţiune pentru a activa în Explorer posibilitatea de auto-completare sub forma unei liste cu mai multe sugestii. Opţiunea afectează şi funcţionalitatea de auto-completare a browserului Internet Explorer.

Change Program Files Directory - opţiunea vă permite să schimbaţi clasicul director Program Files cu un alt director preferat de dumneavoastră.

Expand Folder Automatically - această funcţie vă expandează automat în Explorer directorul selectat.

Meniul "Desktop"

În acest meniu sunt 70 de opţiuni cu ajutorul cărora puteţi să vă configuraţi desktop-ul după bunul plac. Aici puteţi să dezactivaţi anumite componente software, anumite funcţii ale mouse-ului, să creaţi anumite scurtături pe desktop, să afişaţi anumite pictoriale etc.

Active Desktop Recovery Wallpaper - folosiţi această opţiune dacă doriţi să schimbaţi imaginea lui Active Desktop Recovery. Opţiunea de recuperare a imaginii desktop-ului vă apare atunci când sunt probleme cu încărcarea imaginii active a desktop-ului în memorie.

Add Application in Recycle Bin Meniu - cu ajutorul acestei opţiuni poţi adăuga în meniul de pop-up al Recycle Bin-ului o aplicaţie care să se ruleze din acest meniu.

Use Classic (Win 95) Shell - opţiunea înlocuieşte bara de sarcini a sistemului de operare Windows 98/Me/2000/XP cu cea a lui Windows 95. Pentru activarea acestei opţiuni aveţi nevoie de Internet Explorer versiunea 4 sau una mai actuală.

Create a Shutdown Shortcut - opţiunea vă permite să creaţi o scurtătură pe desktop pentru a opri mai repede calculatorul. Opţiunea funcţionează numai în sistemele de operare Windows 98/Me.

Clock with Military Style - Afişează ceasul din tray în stilul "militar". Exemplu: 15:21 este afişat 1521.

Show/Edit OEM Information - informaţiile OEM care apar în My Computer>Properties se pot completa cu ajutorul acestei opţiuni. Tot aici poţi selecta logo-ul care să se afişeze sub forma unei imagini cu extensia .bmp cu rezoluţia de 160x120 pixeli. Opţiunea funcţionează doar dacă adăugaţi informaţii în toate câmpurile presupuse de programul WinBoost.

Show User and Computer Name - opţiunea afişează pe desktop numele utilizatorului şi al calculatorului. Opţiunea funcţionează numai în sistemele de operare Windows NT/2000/XP.

Disable Cleanup Wizard - folosiţi această opţiune ca să preîntâmpinaţi apariţia nedorită a aplicaţiei Desktop Cleanup Wizard. Aplicaţia rulează implicit la 60 de zile pentru a îndepărta scurtăturile sau obiectele nefolosite de pe desktop.

Create a Hotmail Shortcut - folosiţi această opţiune pentru a vă crea o scurtătură care vă deschide automat pagina www.hotmail.com sau vă loghează direct în căsuţa de e-mail creată pe pagina Hotmail.

Enable Saver Password Secure - opţiunea vă permite să activaţi sau să dezactivaţi parola de protecţie a Screen Saver-ului din Windows indiferent dacă este activat sau nu.

Change Icon Size on Desktop - opţiunea vă permite să schimbaţi mărimea pictogramelor de pe desktop.

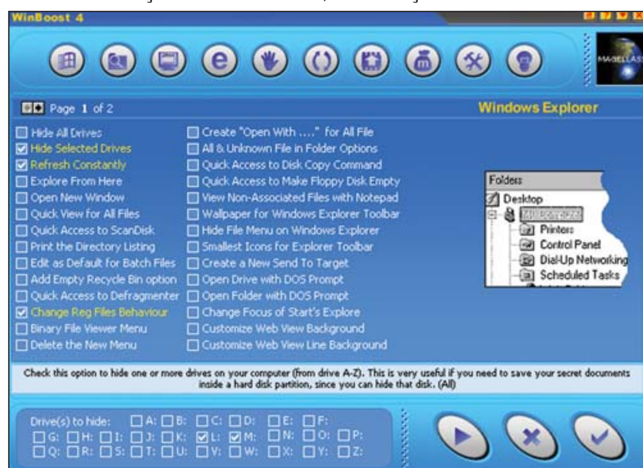
Meniul "Internet Explorer"

În acest meniu se găsesc 28 de opţiuni cu ajutorul cărora puteţi să vă configuraţi browserul Internet Explorer după bunul plac.

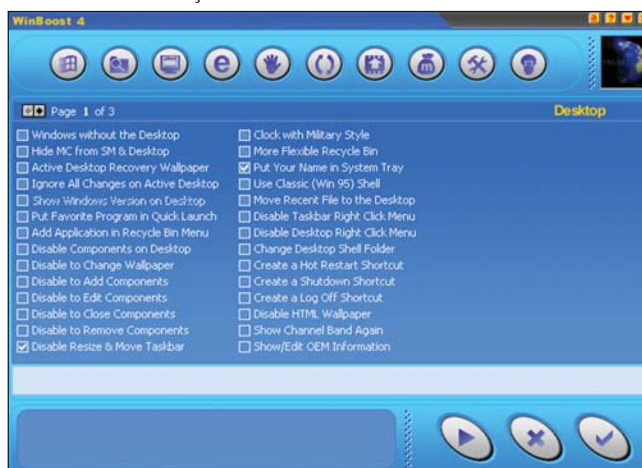
Background for IE & OE Toolbars - opţiunea vă permite să schimbaţi background-ul liniei de stare a browserului IE.



Meniul Internet Explorer



Meniul Windows Explorer



Meniul Desktop



Meniul Icons & Shortcuts

Meniul System & Booting

Change Default Download Path - de aici puteţi schimba directorul unde să se copieze fişierele descărcate de pe Internet.

Clear All of IE's URL Histories - dacă nu vrei ca cineva să vadă ce fel de situri ai vizitat cu IE atunci aceasta este opţiunea ideală.

Meniul "Accessibility"

În acest meniu sunt 88 de opţiuni cu ajutorul cărora puteţi ascunde anumite meniuri, butoane sau puteţi restricţiona anumite opţiuni de accesibilitate.

Disallow to Change Taskbar - opţiunea ascunde bara de sarcini (taskbar) şi meniul start, şi nu aveţi posibilitatea de a schimba preferinţele barei de sarcini!

Disable Delete Printer - opţiunea restricţionează accesul de ştergere al oricărui driver de imprimantă.

Disable File Sharing - opţiunea restricţionează accesul către fişierele calculatorului respectiv de la un alt sistem din reţeaua locală.

Disable Tasks Scheduler - opţiunea dezactivează Tasks Scheduler. Opţiunea funcţionează numai în sistemele de operare Windows 98/Me.

Disable 8.3 File on NTFS - opţiunea dezactivează posibilitatea de a crea fişiere scurte (8.3 exemplu: systemit.txt) pe partiţiile NTFS. Opţiunea funcţionează numai în sistemele de operare Windows NT/2000/XP.

Enable Delete Without Recycle Bin - opţiunea permite ştergerea directă a fişierelor fără a fi trecute prin Recycle Bin. Şi astfel, fişierele vor fi şterse permanent.

Disable Control Panel - opţiunea vă permite să restricţionaţi complet accesul de utilizare al Control Panel-ului. Astfel, nici un utilizator nu va avea acces la Control Panel pe respectivul calculator. Opţiunea funcţionează numai în sistemele de operare Windows Me/2000/XP.

Meniul "Icons & Shortcuts"

În acest meniu se află 71 de opţiuni cu ajutorul cărora puteţi schimba anumite pictograme ale sistemului, puteţi crea anumite scurtături care vă pot deveni foarte utile!

Add Icon Cache - opţiunea adaugă o memorie tampon pictogramelor, şi astfel acestea se vor afişa mult mai rapid ca şi înainte.

A Grey Recycle Bin - opţiunea schimbă culoarea pictogramei Recycle Bin în gri. Opţiunea funcţionează numai în sistemele de operare Windows 95/98/Me.

Shortcut without "Shortcut to" - opţiunea vă permite să creaţi scurtături fără a se mai trece în numele scurtăturii prefixul "Shortcut to".

Change Run Icon - opţiunea vă permite să schimbaţi pictograma Run.

Create an Add Remove Programs Shortcut - opţiunea vă creează o scurtătură pe desktop care vă permite să accesaţi direct meniul Add Remove Programs fără a mai fi necesar să intraţi în Control Panel. Opţiunea funcţionează numai în sistemele de operare Windows 2000/XP.

Meniul "System & Booting"

În acest meniu se găsesc 56 de opţiuni cu ajutorul cărora puteţi să dezactivaţi mesajele nedorite, să ştergeţi fişierele temporare etc.

Disable Low Disk Message - folosiţi această opţiune pentru a dezactiva dialogul care vă avertizează că nu mai aveţi spaţiu pe disc. Acest dialog se afişează în momentul în care aveţi mai puţin de 200 MB spaţiu liber pe partiţia respectivă.

Remove Temporary File on Startup - opţiunea vă şterge automat fişierele temporare la pornirea sistemului.

Disable MMX Processor - opţiunea dezactivează funcţiile MMX pentru DirectX DirectDraw.

Disable AGP Suport - opţiunea dezactivează suportul AGP pentru DirectX DirectDraw.

Display Dr Watson Error Messages - opţiunea afişează mesajul de eroare când o aplicaţie se blochează.

Enable Video Emulation Layer - folosiţi această opţiune pentru a porni softul de emulare pentru plăcile grafice mai vechi.

Enable Big LBA for Harddrive - opţiunea activează blocul logic de adresare pe 48 de biţi pentru hard discurile mai mari de 137 de GB.

Display DirectDraw Frame Rate - opţiunea afişează cadrele procesate de placa grafică dacă suportă DirectX. ■

Dorel Puchianu jr.
dorel@myc.ro

INFORMAŢII GENERALE	
Contact şi descărcare:	www.WinBoost.com www.magellass.com
e-mail:	support@magellass.com
Preţ	29 USD

Editare DVD

pentru leneşi...

Ulead DVD MovieFactory 3 Disc Creator

În loc de prefaţă

"Apariţia DVD-urilor a marcat un moment important în industria cinematografică şi nu numai" citeam (când eram mai tânăr :) într-o publicaţie IT de la noi.

Deşi nu înţelegeam la vremea aceea la ce anume se refereau "şi nu numai" (încă nu erau apărute alte produse - ex. software - pe medii DVD) eram total de acord. Era, după părerea mea, ceea ce ne doream/dorim cu toţii: calitate mult superioară casetelor VHS pe un mediu digital (noi, utilizatorii casnici) şi protejarea drepturilor de proprietate intelectuală (ei, MPAA). Însă doar una din aceste premise mai stă în picioare: calitatea filmelor. Protecţia lor însă... nu! Deşi piratarea discurilor DVD Video se făcea de mult, protecţia numărul 1 a DVD-ului, CSS-ul (Content Scrambling System - un sistem de protecţie la copiere a DVD-urilor, cu o criptare pe 40 biţi) nu fusese "îmblânzită" şi deja trecuseră vreo 2 ani buni de la apariţie (1997). Până la DeCSS, copierea DVD-urilor se făcea mai anevoios şi doar piraţii profesionişti (ce periculos sună!) foloseau acele metode.

Prima şi cea mai costisitoare era folosirea de echipament bitWise (copierea se făcea bit cu bit, duplicatul fiind perfect identic cu originalul) însă cei ce făceau lucrul acesta îşi permiteau, deoarece din piratarea DVD-urilor îşi câştigau ei pâinea.

A doua era DVD ripping-ul propriu-zis care, ca şi la prima metodă, nici nu se atingea de sistemul de protecţie. DVD ripper-ele acelor vremuri se conectau la driverele plăcii video şi copiau filmul deja decriptat de un DVD player software sau se foloseau direct de player-ul DVD. Abia la DeCSS şi la DoD Speed Ripper, *.vob-urile erau decriptate şi copiate pe hard discul computerului. Originea DeCSS-ului (ce se crede a fi primul program ce decriptează CSS-ul) este neclară. Autorul ei, Jon Johansen, într-un interviu acordat celor de la Linux World, pretindea că programul a fost scris împreună cu încă doi membri ai MoRE (Masters of Reverse Engineering) însă codul folosit pentru decriptarea CSS-ului a fost scris de un hacker german anonim şi postat pe listele de discuţie de la LiVid (Linux Video) pe 25 octombrie '99. Dezvăluirea identităţii şi-a făcut-o deoarece dorea să demonstreze celor de la ABC News că DVD-urile video pot fi rulate pe sisteme rulând Linux. Însă, ca să ne amintim de Dosarele X, "adevărul este dincolo de noi". Pe 7 ianuarie 2003, la aproape 3 ani de la primul proces (dintr-o lungă serie de procese intentate de MPAA) a fost achitat. Putem spune că vrând - nevrând şi-a adus contribuţia la dezvoltarea celei de-a şaptea arte :! Însă (pentru că niciodată

Înainte de a începe... citiţi aici!

Hard Discul

Pentru a lucra destul de lejer un minim de 60 GB (alocaţi întru totul editării video) ar fi suficient pentru proiecte mai modeste (să zicem editarea simultan a patru casete miniDV de o oră).

Însă dacă filmaţi nunţi: cred că vreo şase ore durează chindia pe DVD, nu?

Deci un HDD de 120 GB (care a ajuns să fie foarte accesibil chiar şi pentru cei mai sărăcuţi :) la 7200 RPM e un deziderat accesibil. Recomandabil ar fi (pentru cei mai grăbiţi), dacă aveţi bani suficienţi, achiziţionarea a două WD RAPTOR de 76 GB. 150 GB şi viteză (HDD-urile din seria RAPTOR lucrează la 10.000 RPM)!

Partiţiile pe care stocaţi secvenţele video ar trebui să fie separate, defragmentate... într-o stare excelentă (un disc fragmentat se comportă mult mai... ca melcul, şi putem avea şi probleme hardware cu el, după folosirea mai îndelungată, aşa că... aveţi grijă)!

Procesorul

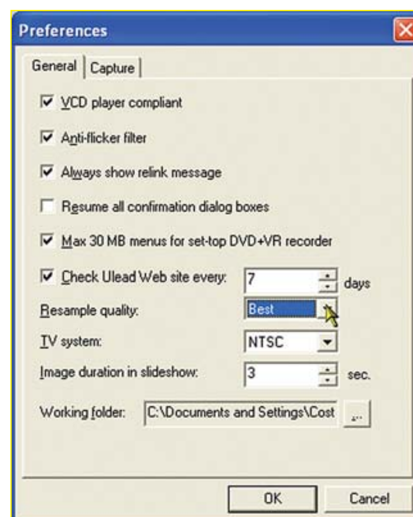
Cu cât aveţi mai mulţi gigaherţi (s-a dus vremea megaherţilor :) cu atât mai repede terminaţi. În general programele de editare video recomandă un minim de 600-900 MHz, însă la cât s-au ieftinit Pentium-urile 4 de 2,8 GHz ar fi păcat să nu vă achiziţionaţi unul (alături de hardware la fel de puternic) în caz că nu aveţi deja un Athlon XP 2500.

Pe scurt, cu cât aveţi mai mulţi gigaherţi, cu atât mai repede veţi viziona DVD-ul sau veţi livra importantul disc proaspăt-căsătoriţilor!

Memoria

SD-RAM-ul s-a dus, DDR2-RAM-ul se pregăteşte să înlocuiască DDR-ul... ei, nu ne interesează lupta dintre memorii. Pentru lucrul decent, un modul de 512 MB este suficient (te poţi forţa şi cu 128, nu te descuraja!). La fel ca şi procesorul, valorile ca 128, 256, 512... sunt foarte importante când vine vorba de timpii de

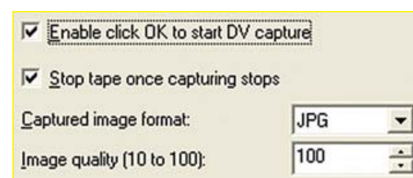




nu putem scăpa de acest cuvânt!) fişierele copiate pe hard disc erau foarte mari (4,37 GB sau chiar de 3 ori şi ceva mai mari, în cazul DVD-urilor cu 2 feţe a câte 2 straturi: Dual Sided, Dual Layered), prea mari pentru a fi stocate pe un alt mediu diferit de cel DVD (chiar şi pe bucăţi) sau transmise prin Internet.

Coincidenţă sau nu, în aceeaşi perioadă, un student francez a optimizat proaspătul lansat Microsoft MPEG4 astfel încât un DVD putea încape, fără pierderi prea mari de calitate, pe unul sau două CD-uri. Creaţia a fost numită DivX ;-) făcând parcă cu ochiul sistemului special de închiriat DVD-uri creat de Circuity City ce a avut o soartă... să-i plângi de milă nu alta! Jerome Rôta, creatorul DivX ;-) -ului, a avut însă o altă soartă. Aici putem fi siguri că nu s-a gândit la piratarea DVD-urilor când a modificat creativ CoDec-ul Microsoft MPEG4 pe când la DeCSS... nu există decât dubii.

Pentru a nu da motive de proces a scris, în cadrul proiectului Mayo, un DivX ce nu mai folosea vechiul Microsoft MPEG4 ca



codare. Însă 512 este o alegere bună şi ieftină deci... 512 să fie!

Mouse-ul

Unul care nu se strică în timp ce aranjaţi DVD-ul :!

Unităţile DVD-R(W)

Pe zi ce trece, acestea se ieftinesc mai mult. Recent (ei, nu chiar aşa recent) au apărut şi cele ce pot întregistra DVD-uri cu două straturi (Dual Layered Discs) aşa că aici e la alegerea voastră şi a buzunarului.

Totuşi, varianta cu două straturi este recomandată deoarece încape mai multă imagine pe un disc cu 2 straturi decât pe unul cu 1 strat; şi dacă mai aşteptaţi oleacă, o veţi cumpăra cu 2 lei (preţurile coboară încontinuu, la apariţia fiecărei unităţi mai rapide acesta micşorându-se considerabil) şi pe cea cu două straturi!

Software

Eu am folosit pentru acest articol Ulead DVD MovieFactory 3.0 însă majoritatea programelor de DVD Authoring pentru utilizatorii casnici au cam aceleaşi "vrăjeli".

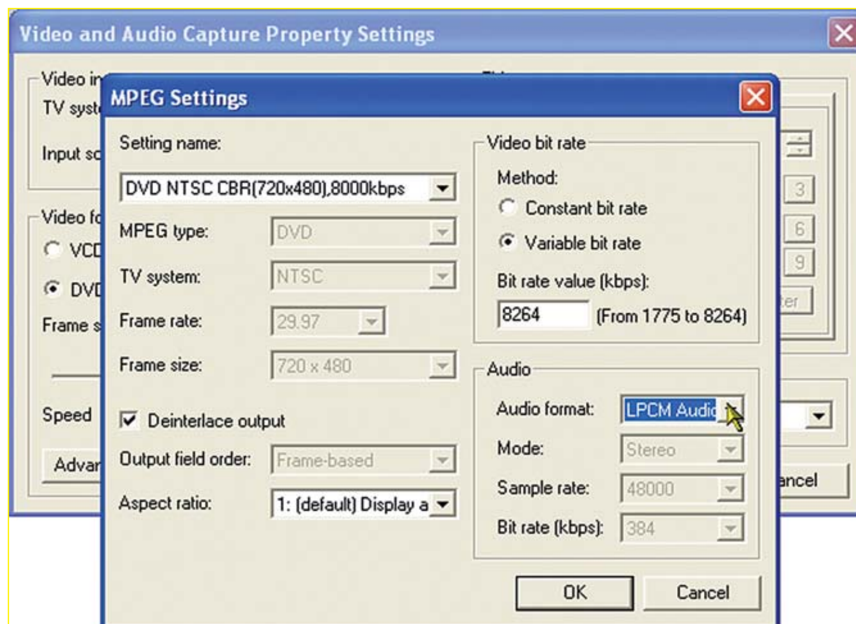
Prin urmare, după lecturarea acestui articol veţi putea folosi şi Ahead Nero Vision şi CyberLink PowerDirector şi... (sper!)

P.S.: Dispozitivul "X"

După cum am spus, vom folosi/am folosit o cameră video digitală miniDV împreună cu o placă IEE1394 ieftină, însă puteţi folosi orice echipament: plăci video dotate cu ViVo, tunere TV, plăci IEE1394 (iLink, FireWire... tot aia! Numele acestora fiind diferit deoarece diferiţii producători ce au dezvoltat această tehnologie nu au ajuns la un nume comun: iLink pentru Sony, FireWire pentru Apple şi IEE1394 pentru majoritatea rămasă :)... Nu voi explica mai multe despre asta dar dacă dispozitivul tău nu se încadrează aici... www.MyC.ro/fORUm/

bază. Acesta era acum legal şi după o perioadă în care a fost OPENSource, timp în care ideile multor minţi sclipitoare au fost implementate în noul CoDec, Gej (cum îi spun prietenii :) a obţinut o finanţare de 5 milioane USD, a deschis DivXNetworks şi surpriză! A închis proiectul. Actualul DivX (versiunea 5.2.1) este excelent pentru compresia video şi sunt din ce în ce mai multe implementări pentru suportul său în hardware standalone (DVD playere MPEG4, DivX Certified Equipment...).

De ce am vorbit şi de DivX? Pentru că şi EL este "vinovat" (cu sau fără ca creatorul să aibă această intenţie) de piratarea pe scară destul de largă, a DVD-urilor. Dar să lăsăm piratarea : DVD-urilor şi să trecem la crearea lor, ok?



pRimeLE siMpTOme

Introducem caseta miniDV în camera video digitală, conectăm cablul iLink 6:4 la cameră respectiv la PC, pornim camera, derulăm caseta de la început… şi am trecut în revistă, foarte repede, paşii pe care îi vom face cu hardware-ul, înainte de a începe cu adevărat treaba!

Pasul #1

După ce ai instalat programul Ulead DVD MovieFactory 3 (găsiţi, desigur, versiunea de încercare pe CD-urile revistei), când conectezi camera la PC, Windows-ul (dacă e XP) o detectează automat şi va afişa o fereastră pop-up în care te va întreba ceva de genul: What's next, man?

Iar noi, ca nişte cuminţi ce suntem, :> alegem opţiunea directă pentru crearea DVD-ului, adică Make a DVD using Ulead DVD MovieFactory 3 (sau Start › All Programs › Ulead DVD Movie Factory 3 Disc Creator Trial › Ulead DVD Movie Factory 3 Disc Creator Trial în cazul în care avem un alt tip de dispozitiv).

oFF şi OnToPiC: BSA-ul şi sOftWaRe-ul PiRAt

Licenţa

Licenţa este documentul care reglementează drepturile utilizatorului final şi condiţiile de utilizare a programelor de calculator. Cu alte cuvinte, licenţa este contractul între titularul dreptului de autor şi utilizatorul legal al unui anumit software.

Dreptul de autor asupra programelor de calculator este ocrotit, în principal, prin Legea 8/1996 şi OUG 124/2000. În plus, România a adoptat o serie de tratate internaţionale care reglementează, de asemenea, dreptul de autor asupra programelor de calculator.

Dezvoltarea de software implică un efort comun care combină ideile creatoare şi talentul programatorilor, analiştilor şi artiştilor grafici. Ca majoritatea creaţiilor, cum ar fi cărţile, muzica şi filmele, programele pentru calculatoare sunt protejate de legile pentru drepturi de autor ale SUA şi ale altor ţări, printre care şi România.

Când cumpăraţi software, nu deveniţi posesorul drepturilor de autor. De fapt, cumpăraţi dreptul de a utiliza software-ul, cu anumite restricţii impuse de posesorul drepturilor de autor, de obicei, cel care publică software-ul. Reguli precise sunt descrise în documentaţia care însoţeşte software-ul, în special în licenţă. Este esenţial să înţelegeţi şi să acceptaţi aceste reguli. De obicei, acestea enunţă că aveţi dreptul să instalaţi software-ul pe un singur calculator şi să faceţi o singură copie de siguranţă. În cazul în care copiaţi, distribuiţi sau instalaţi software-ul într-un mod interzis de licenţă, fie că folosiţi discuri de la prieteni sau colegi de serviciu sau participaţi la copiere pe scară largă, încălcaţi legea dreptului de autor. Chiar în cazul în care ajutaţi pe cineva să facă copii neautorizate, sunteţi responsabil conform legii.

În afară de consecinţele legale, folosirea software-ului copiat sau contrafăcut înseamnă de asemenea:

- Expunere mărită la viruşi software, discuri corupte sau alte defecte de software;

- Documentaţie inadecvată sau inexistentă. Lipsa garanţiei;

- Lipsa asistenţei tehnice pentru produsul respectiv care este disponibilă pentru utilizatorii cu licenţă;

- Lipsa calificării pentru actualizări de software oferite utilizatorilor care deţin licenţă.

Tipuri de piraterie

Sunt cunoscute cinci tipuri de piraterie software larg răspândite. Înţelegerea fiecăruia dintre ele îi va ajuta pe utilizatori să evite problemele legate de software-ul ilegal.

Pirateria utilizatorului final: Aceasta are loc atunci când angajatul unei companii reproduce copii ale software-ului fără a fi autorizat. Pirateria utilizatorului final poate lua următoarele forme:

- Folosirea unei copii sub licenţă pentru a instala un program pe mai multe calculatoare;

- Copierea discurilor în scopul instalării şi distribuţiei;

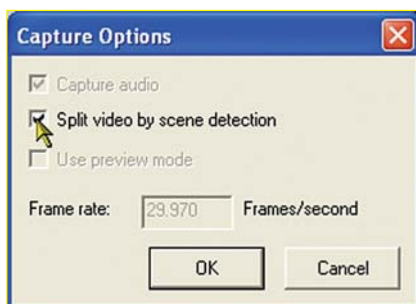
- Beneficierea de oferte de actualizare fără a deţine o copie legală a versiunii ce urmează să fie actualizată;

- Obţinerea unor programe de software academic, cu restricţii, sau care nu

Pasul #2

Va apare pe ecran (nu pe mouse, sunt aproape sigur!) o fereastră din care vom putea alege tipul de disc pe care dorim să-l producem: VCD, SVCD, DVD (în ordinea din imagine). Alegem DVD şi mergem mai departe efectuând clic pe butonul Next.

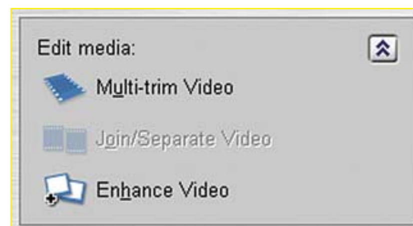
În noua fereastră (undeva pe aici prin pagină), înainte de a începe captura, vom apăsa pe F6 pentru a face câteva ajustări. La opţiunile activate nu "umblaţi" (de aia! › clarificări pe www.MyC.ro/fORUm/) pentru că avem altundeva de făcut mici modificări: în tab-ul General la Resample Quality vom alege Best (durează puţin mai mult, însă calitatea va fi mai bună) iar la TV System vom alege sistemul potrivit sursei noastre (asta dacă nu aţi făcut-o la instalare) NTSC (pentru Japonia, SUA...) sau PAL/SECAM (România, Italia, Franţa, Spania...), iar în tab-ul Capture bifaţi căsuţa Enable click OK to start DV capture pentru a captura DV-ul mai uşor şi...



Pasul #3

Tastăm Alt+P sau în colţul stânga sus al ferestrei: Add media › Capture videos from a video device şi vom avea de-a face cu fereastra Capture video de unde putem controla camera video, alege modul în care copiem materialul DV pe PC (da, copiem nu capturăm, deoarece materialul video fiind deja digital, el nu trebuie decât copiat pe PC prin intermediul plăcii iLink pentru ca după aceea să îl comprimăm pentru a-l stoca pe DVD) sau, dacă nu mai avem timp şi răbdare, îl comprimăm direct, în detrimentul calităţii (care nu va avea de suferit prea mult).

Putem înregistra toată caseta, anumite părţi sau o durată prestabilită iar formatul, direct în DVD sau în DV Type 1 sau Type 2 (dacă se doreşte calitate maximă iar timpul este mai puţin important sau dacă PC-ul nu poate comprima direct, performanţele



acestuia fiind mai "slăbuţe") Deci, AVI pentru DV iar DVD pentru, ghiciţi, DVD! (din Advanced Settings puteţi seta opţiunile de captură cât mai fin, un exemplu: pentru aprox. 2 ore puteţi aranja parametrii avansaţi iar când veţi mai "prinde" modul de funcţionare... puteţi experimenta! Şi, mai simplu: Alt+J şi veţi putea modifica mai uşor rata de biţi folosită, din orice fereastră până în momentul comprimării, în funcţie de materialul pe care-l aveţi şi durata acestuia: Project Settings › Change MPEG Settings › High Quality pentru 60 min. de video pe un disc, Good Quality pentru aprox. 90 min. de video pe un disc... Customize pentru a seta şi de aici, manual, opţiunile ceva mai avansate ale compresiei: rezoluţia, rata de biţi, tipul ratei de biţi, formatul audio, rata de biţi a "şuvoiului" audio...).

Acum, să trecem la...

sunt puse în vânzare în magazine fără a deţine o licenţă pentru uz comercial;

- Folosirea neautorizată sau "împrumutarea" discurilor la locul de muncă sau în afara acestuia.

Utilizarea abuzivă a programelor de pe server: Acest tip de piraterie are loc când mai mulţi angajaţi de pe o reţea folosesc simultan o copie centrală a programului. Dacă aveţi o reţea locală şi instalaţi programele pe server pentru a fi folosite de mai multe persoane, trebuie să vă asiguraţi că licenţa pe care o aveţi vă autorizează să faceţi aceasta. Dacă aveţi mai mulţi utilizatori decât este autorizat prin licenţă, înseamnă că "folosiţi abuziv" programul.

Piraterie Internet: Aceasta are loc când software-ul este descărcat de pe Internet. Aceleaşi reguli de cumpărare ar trebui aplicate atât cumpărării de software de pe Internet cât şi programelor cumpărate în mod tradiţional. Pirateria Internet poate lua următoarele forme:

- Site-uri web pirat care permit descărcarea gratuită a software-ului sau descărcarea acestuia în schimbul încărcării unor programe;
- Site-uri de licitaţie pe Internet care oferă software contrafăcut, ilegal, care încalcă drepturile de autor;
- Reţele peer-to-peer care permit transferul neautorizat de programe cu drepturi de autor.

Încărcare pe hard disc: Aceasta are loc când o firmă care vinde calculatoare noi încarcă copii ilegale de software pe hard disc pentru a atrage mai mulţi cumpărători.

Falsificare de software: Acest tip de piraterie este reprezentat de copierea ilegală şi vânzarea de materiale protejate prin drepturi de autor, cu intenţia de a imita direct produsul original. În cazul pachetelor de software, deseori se întâlnesc copii contrafăcute de CD-uri sau dischete, incluse atât în programele de software, cât şi în pachetele aferente, manuale, acorduri de licenţă, etichete, carduri de înregistrare şi caracteristici de securitate.

Aşadar...

Din cele de mai sus, reiese faptul că nu e bine să folosiţi software pirat, nu?

Deci, fiţi corecţi deoarece numai aşa aveţi de câştigat (sau mai bine spus nu veţi avea de pierdut :)!

În afacerea asta nimeni nu iese învingător, nici voi (care veţi fi prinşi şi amendaţi în cel mai bun caz) nici producătorii software-ului respectiv (care înregistrează pierderi enorme din cauza asta). Revista noastră vă pune la dispoziţie o "grămadă" de software liber (open source) şi gratuit, deci nu este nevoie să treceţi de partea cealaltă a baricadei!

Fiţi cinstiţi!

Există Linux, OpenOffice, GIMP… adică pentru orice tip de activitate derulată puteţi folosi un software foarte performant şi totodată gratuit (www.MyC.ro/fORUm/ şi vă vom oferi o alternativă gratuită la orice produs software aţi folosi!). În plus, pe CD-urile revistei găsiţi în fiecare lună un număr frumuşel (frumos tare chiar!) de programe de acest gen!

Pentru mai multe informaţii despre cum puteţi fi ok în faţa legii:

http://www.BSA.org/Romania/

Pasul #4

Câte unul, câte unul... şi în curând vom avea un DVD propriu!

Mda, uite că la pasul ăsta mi s-a defectat mouse-ul... Nu-i nimic, punem altul şi leţ prosiid tu dă next levăl!

Din Multi-trim Video - putem şterge porţiunile "nasoale" din secvenţele noastre video, Enhance Video - alegem tipul de tranziţie folosită între scene, putem introduce comentarii audio, texte... adică mai într-un cuvânt: artificii! Se lucrează după imaginaţie. Add/Edit Chapter - se segmentează fişierul/fişierele video după dorinţă pentru a putea permite crearea de capitole după cum veţi vedea în ultimii paşi.

Pasul #5, parcă!

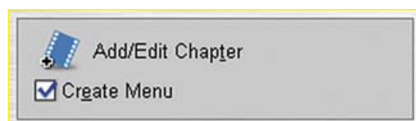
Ultimii paşi! Dacă la Enhance Video vorbeam de creativitate şi imaginaţie, aici numai despre asta e vorba! În mod normal ar trebui să asortaţi imaginea de fundal cu ce anume aveţi filmat/înregistrat.

Dacă copiii voştri fac parte din naţionala de baschet (dacă mai avem aşa ceva?) puteţi pune pe fundal o imagine ca cea din cele puse la dispoziţie de producătorii software-ului, sau după caz, puteţi folosi imagini proprii (butonul Customize, tot aici putând modifica şi "rama" folosită de imagini, tipul de etichete folosite...).

În nici un caz să nu folosiţi fotografii cu persoane, decât în situaţii speciale: un bebeluş, un căţel (ştiu că nu e persoană însă merge şi el ca imagine de fundal :)... şi acelea făcute "cu artă", nu ca la poliţie!

Editarea titlurilor, atât ale scenelor cât şi a întregului DVD, o puteţi face cu un simplu clic pe textul respectiv.

Nu vă mai spun că pe fundal puteţi pune şi o melodie. S-ar potrivi de minune The Final Countdown la DVD-ul pe care aţi înregistrat meciurile băieţelului, nu? Vă las să vă jucaţi cu multitudinea de opţiuni, pentru că eu trec la Următorul Pas!





Pen- şi Ultimul Pas! (teoretic :)

Da. Ultimul ar fi "arderea" proiectului pe mediul DVD. Iar penultimul... testarea proiectului.

Acum putem vedea rezultatul final (însă ne putem întoarce oricând să mai facem mici modificări, adăugiri sau ce vrem noi) şi îl putem testa ca şi cum am avea discul DVD în home theater-ul din sufragerie. Avem un meniu de telecomandă de unde putem să-i testăm fiecare mică "vrăjeală" pe care am pus-o pe DVD.

După ce ne convingem de buna funcţionare a acestuia, putem să mai facem un pas: arderea de test sau cea finală. Dacă doriţi să fiţi siguri de buna funcţionare a acestuia pe DVD player, puteţi inscripţiona un mediu ±RW şi testa (iar teste!) comportamentul produsului pe aparatul ţintă (ce aiurea sună!) ca apoi să-l scrieţi pe suportul final.

Arderea: din fereastra [Finish] (Fig. 5a) bifaţi Normalize Audio (pentru a aduce coloana sonoră la o armonie: astfel, sunetele mai tari nu vor speria vecinii!), alegeţi unitatea dvs. DVD±R(W) din Options şi apoi Output. Gata! Avem DVD-uri Made by Noi.

Finalul

Deşi am vrut să fac un articol de DVD Authoring ca la mama lui (ce mamă!): editarea video cu Adobe Premiere Pro 1.5, compresia video MPEG2 cu Cinema Craft Encoder 2.67, compresia audio Dolby Digital cu Sonic Foundry SoftEncode şi DVD Authoring-ul cu Spruce DVD Maestro, am renunţat la ideea asta pentru că procurarea software-ului necesar ar costa oleacă (aprox. 45.000, 50.000 $ iar software pirat... nu umblăm noi cu aşa ceva!

Apropo, ia citiţi caseta "oFF şi OnToPiC: BSA-ul şi sOftWaRe-ul PiRAt" şi băgaţi la cap!).

În plus, ar fi şi ceva mai complicate opţiunile prezente în programele astea (mai ales în DVD Maestro), acest tip de editare DVD fiind cu mult peste cunoştinţele utilizatorilor obişnuiţi.

Aşa că îl las pentru altădată (când va fi timp mai mult la dispoziţie sau când o să mi-o cereţi voi :)! ■

Costel I. Mazilu
contact@myc.ro

...şi obişnuitul the end:)

Dacă consideraţi că cele de mai sus nu vă satisfac curiozitatea sau dacă aveţi idei de articole noi (şi interesante), întrebări, propuneri, sugestii, reclamaţii... training în Digital Video şi în utilizarea mai eficientă a PC-ului, sau orice altceva mă găsiţi aici: www.MyC.ro/fORUm/





Idilă la început de an

Undeva în viitorul apropiat (2099):

"An nou fericit şi la mulţi ani...! Mă numesc Popescu M. şi locuiesc pe str. Călimani, numărul 22, ap.37, într-un apartament de metal. Nu vă miraţi, sunt milioane pe lumea asta ca mine.

Viaţa mea era una mai mult decât obişnuită. Trăiam liniştit împreună cu soţia şi copiii, muncind şi dormind, iar din când în când mai ieşeam la iarbă verde şi în câte-o excursie.

Însă într-o zi lucrurile au luat o turnură neaşteptată... eu i-am spus DESTIN.

Procesam cererile zilnice când am simţit o amorţeală în ceafă... nimic deosebit până acum. Aceeaşi amorţeală pe care o simt zilnic înainte să intru în repausul binemeritat.

Ştii, în ziua de azi, când toţi suntem hrăniţi cu acelaşi produs, toţi suntem treji sau dormim în aceleaşi perioade, dar nu putem singuri decide când anume să se întâmple aceste lucruri. Şi asta-i cam nepoliticos, nu crezi?

Oricum, nu cred să fi dormit mai mult de 10 minute, iar când m-am trezit şi m-am uitat în jur era să fac infarct şi probabil că am leşinat.

Când m-am trezit, am realizat că multe în jur se schimbaseră: mobilier, atmosferă..., am simţit şi aroma plăcută a aerului condiţionat. Dar, ce era grav, soţia mea nu mai era acolo, lângă mine, dispăruse pur şi simplu! Ea, care era temelia relaţiei noastre!

Am simţit furia şi faptul că îmi vine să leşin din nou... dar m-am abţinut.

Toţi pierdem pe cineva drag... însă viaţa merge mai departe, nu?

Nu am cerut explicaţii, pentru că sunt în imposibilitatea de a realiza acest lucru... aşa că le iau toate cum le primesc fără să-mi pun întrebări. De fapt, îmi pun întrebări, dar e o chestie insesizabilă. Şi, oricum, nu cred că aş primi nici răspunsuri.

În zilele următoare am aflat că se întâmplă să mai dispară un soţ sau o soţie, însă ei au grijă să îi înlocuiască pentru ca nimeni să nu se simtă singur.

Bineînţeles că şi în viaţa mea a apărut o femeie nouă cu care a trebuit să mă obişnuiesc de voie de nevoie. S-a confirmat încă o dată că obişnuinţa îl schimbă pe om. Au trecut câteva săptămâni şi am ajuns să o ador pe femeia asta. E pretenţioasă... îmbrăcăminte şi mobilier pompos... însă merită. Am ajuns să o iubesc fără să-mi dau seama. Spunea cineva: "Poate că sentimentele sunt sentimente chiar din cauză că nu putem să le explicăm".

Dar cum orice minune ţine două zile... Am început să aud zvonuri despre trecutul ei şi alţi bărbaţi. Eu sunt omul viitorului, şi totuşi....

Însă când au început alţii să-i dea târcoale am început să mă irit. Mai grav... au început să mă adoarmă numai pe mine şi pe ea să o "testeze". Îmi spuneau vecinii: "Stai liniştit, nu a făcut nimic demn de dispreţ!". Da, sigur! Probabil că a gătit cât eu am dormit!



Când au început să vină unii şi prin dos... m-am enervat rău de tot! Eram înşelat pe faţă! Şi fiindcă altceva nu aveam de făcut, am început s-o dau cu blestemele şi înjurăturile... mai mult eram beat şi adormit decât treaz. Cariera îmi era în pericol... şi nici cu sănătatea nu stăteam prea bine. Şi, într-o zi, inevitabilul s-a produs: am cedat din toate punctele de vedere, şi am fost dat afară din casă, în întuneric. Peste câteva minute eram mort. Al nimănui.

Morala:

Dacă eşti procesor (mai slab de înger) nu le pune toate la suflet că s-ar putea să crapi. Adică să mori... iar alţii să folosească placa ta de bază prin toate porturile. Sâc!

ProţessOr



NBA LIVE 2005



Dragi fani ai baschetului, am onoarea să vă prezint ultimul nou-venit în galeria giganţilor jocurilor pe calculator. În ropotul de aplauze îşi face intrarea pe scenă NBA Live 2005…". Probabil că dacă aş fi fost la o prezentare fantasmagorică, cam în acest mod s-ar fi desfăşurat prezentarea noului joc de basket din seria 2005 a canadienilor de la EA Sports.

NBA Live 2005 a fost unul dintre cele mai aşteptate jocuri de sport de fanii din lumea întreagă, inclusiv de cei din România, unde, în ultima perioadă, acest sport redevine din ce în ce mai popular.

Nu am să te ţin în suspans cu concluzia până la sfârşit: NBA Live 2005 îţi va oferi o experienţă deosebită! De ce este aşa, vei vedea în următoarele rânduri.

Primul lucru pe care l-am remarcat (deşi îl ştiam) este faptul că personajul ales pentru prezentarea jocului a fost starul sophomore al celor de la Denver Nuggets, Carmelo Anthony, urmaş pe copertă al lui Kevin Garnett (2001), Steve Francis (2002), Jason Kidd (2003) şi Vince Carter (2004).

De fapt, atmosfera de debut este excelentă. Filmuleţul de la început îţi prezintă câteva dintre noile atuuri ale jocului, iar apoi sunt prezentaţi pe rând într-un mod spectaculos super-staruri din NBA, precum Kevin Garnett, Tim Duncan, Tracy McGrady, Ray Allen, LeBron James sau Kobe Bryant, toate acestea pe un fundal sonor deosebit, tipic jocului de baschet: Snoop Dog, G-Unit, Joel Ortiz, Nomb sau Bump J.

Cu siguranţă că unul dintre cele mai mari câştiguri ale jocului este "All-Star Weekend"-ul. De cât timp aşteptam aşa ceva de la EA Sports!

Ai posibilitatea acum ca în luna februarie să participi la cel mai spectaculos weekend al fiecărui sezon, fie că este concursul de slam-dunk, concursul de aruncări de la 3 puncte, meciul dintre debutanţi şi "sophomori", şi bineînţeles meciul dintre cei mai buni jucători din vest contra celor mai buni jucători din est.

Ca să câştigi însă concursul de aruncări de la 3 puncte, dar mai ales concursul de slam dunk îţi va trebui ceva practică. Dar nici o problemă, fiindcă poţi să-ţi alegi jucătorul favorit şi să exersezi pe terenul de antrenament.

Ce nu mi-a plăcut foarte mult la NBA Live 2004 a fost gameplay-ul. Aruncări blocate ciudat, o viteză prea lentă a jocului, puţin realistă, imposibilitatea de a trece de un jucător, chiar dacă acesta este Bruno Sundov, era de-a dreptul enervantă! Cu un an înainte, totul se baza pe slam dunk-uri, ceea ce e într-adevăr spectaculos, dar din nou nerealist...

Lucrurile s-au modificat în bine în această nouă ediţie. Tempo-ul jocului este mai scăzut decât în 2003, dar mai ridicat decât în 2004, ceea ce face experienţa jocului mult mai realistă.

Sunt trei lucruri care mi-au plăcut foarte mult. În primul rând faptul că driblingurile şi crossover-urile nu mai sunt la îndemâna fiecărui jucător, ci sunt rezervate doar celor tehnici. Aşa că dacă vei încerca un crossover cu Cezary Trybanski, mai mult ca sigur că vei determina un turnover.

Al doilea aspect pe care doresc să-l evidenţiez, sunt aruncările de la semi-distanţă. În NBA 2004 era destul de frustrant faptul că o partidă se baza pe aruncătorii de 3 puncte şi pe cei cu un rating al dunk-urilor de peste 85.

Vei vedea însă că frecvenţa aruncărilor de la semi-distanţă va creşte datorită posibilităţilor jucătorilor de a se demarca şi a efectua o astfel de aruncare.









Şi lucrurile bune nu se opresc aici! Personalizarea jucătorilor este extraordinară. Vei vedea dunk-uri a la Tracy McGrady sau Kobe Bryant, jump shot-uri a la Reggie Miller sau Ray Allen, blocări realiste ale aruncărilor, faulturi în atac etc.

Cel de-al treilea aspect deosebit este recunoaşterea valorii jucătorilor şi distribuirea efectivă a potenţialului acestora. Shaq sau Yao domină în "căciulă", Seattle are un trident ofensiv de temut (Ray Allen, Rashard Lewis, Vladimir Radmanovic), iar în faţa apărării celor de la Pistons (Rasheed Wallace, Ben Wallace, Rip Hamilton), vei avea puţine şanse de reuşită.

Aruncarea direct din recuperare este o inovaţie excelentă şi poţi să profiţi la maxim de aceasta dacă ai o echipă cu jucători înalţi şi puternici (San Antonio, Houston, LA Lakers).

Dar, bineînţeles că nu totul e roz...

Extrem de deranjante în ceea ce priveşte gameplay-ul sunt contraatacurile. Chiar dacă sunt cu Marcus Banks (88 rating la viteză) şi am scăpat liber spre coş şi în plus ţin apăsat şi butonul de accelerare, apărătorul este în stare să mă ajungă în 75% din cazuri, chiar dacă acesta este Vlade Divac sau Yao Ming. De asemenea un alt lucru care te va determina să mai scapi câte o înjurătură printre dinţi sunt situaţiile în care ai o blocat o aruncare şi încerci să alergi după mingea care se scurge cu viteza melcului, însă surpiză! Jucătorul aleargă de parcă ar fi ulei pe jos! Ugh! Probabil că e podeaua plină de transpiraţie :p.



Alte opţiuni şi surprize

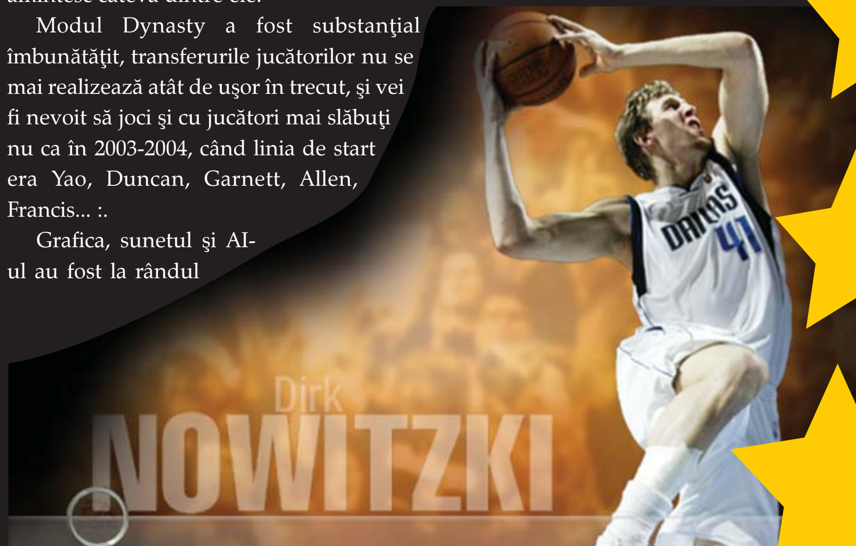
Spaţiul este foarte preţios şi, din păcate, nu am posibilitatea să enumăr toate facilităţile şi opţiunile care cu siguranţă vor fi pe placul tutror fanilor NBA, însă am să amintesc câteva dintre ele.

Modul Dynasty a fost substanţial îmbunătăţit, transferurile jucătorilor nu se mai realizează atât de uşor în trecut, şi vei fi nevoit să joci şi cu jucători mai slăbuţi nu ca în 2003-2004, când linia de start era Yao, Duncan, Garnett, Allen, Francis... :.

Grafica, sunetul şi AI-ul au fost la rândul lor îmbunătăţite, şi poţi să dai acum o raită prin magazinul NBA unde-ţi stau la dispoziţie ultimele accesorii care aşteaptă să fie "deblocate". Aş mai menţiona introducerea PDA-ului ca suport de rezolvare a problemelor legate de accidentări, transferuri sau ştiri.

Cerându-mi scuze opţiunilor pe care nu le-am amintit :, închei aici, nu înaninte de a afirma fără nici o ezitare că jocul este un real succes, iar pe viitor, aştept de la EA Sports introducerea unor secvenţe în care Artest îl altoieşte pe un fanatic suporter al lui Detroit Pistons... :).

Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro



Full Version
Ardamax
Keylogger Lite

CD FORUM

MAGAZIN MULTIMEDIA EDUCAȚIONAL

ianuarie 2005 nr. 35/V

PREȚ: 59.500 LEI

1 CD-ROM

Gratuit

60 DEMO TRIAL SHAREWARE

The History of the Universe

Integrame desenate

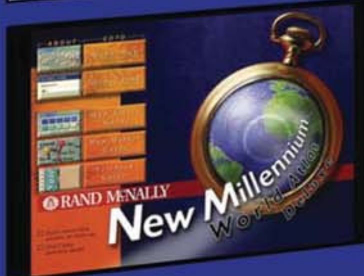
Dicţionar român-englez-francez

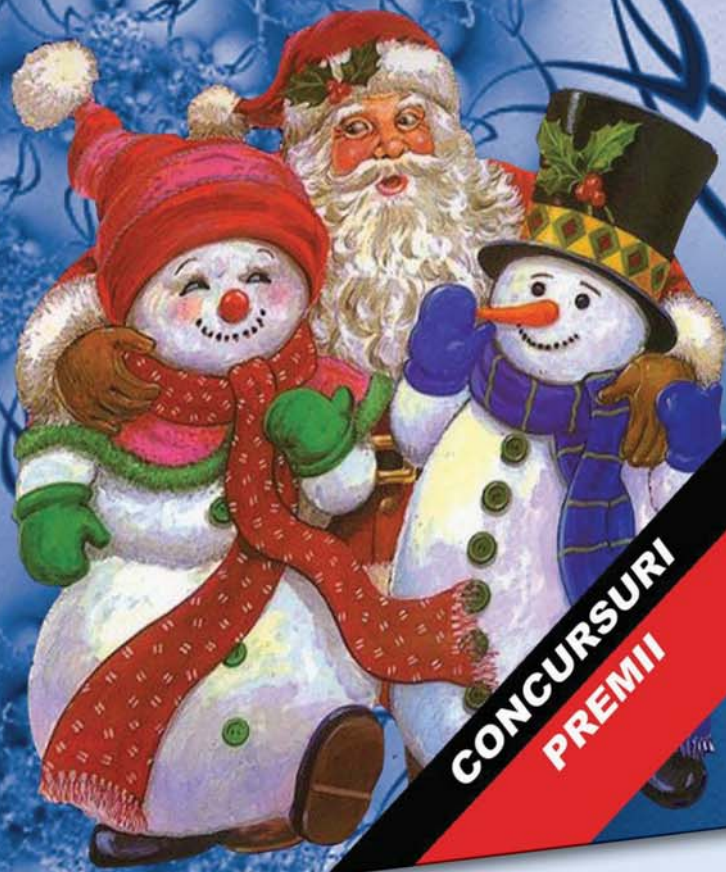
Retrospectiva 2004











CONCURSURI

PREMII

Numarul din februarie aduce subiecte de mare interes!



Notă: Cuprinsul numărului viitor are un caracter informativ. Redacția își rezervă dreptul de a modifica acest conținut.

MyCOMPUTER

Îți "My" dăm o temă de vacanță:

www.MyC.ro/Forum

Eshti ashteptat online!